2'99€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKéMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | NINTENDO DS



GUÍA DE COMPRAS
Los mejores juegos para GameCube, Game Boy Color y GB Advance



PÓSTER GIGANTE DE POKéMON

¡REPORTAJE CON TODOS LOS JUEGOS!

¡¡ALUCINA CON NINTENDO DS!!

¡¡Monstruosamente divertida!!

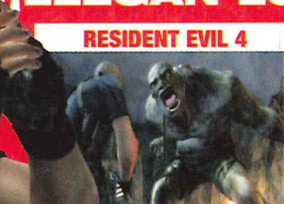
GUÍAS DE ESTRATEGIA
ZELDA MINISH CAP
METROID PRIME 2
PAPER MARIO

Nº 148 MARZO 2005

8 424094 810024 00148

¡¡LLEGAN LOS MEJORES JUEGOS A GAMECUBE!!

RESIDENT EVIL 4



DRAGON BALL Z B. II



MARIO PARTY 6



TIME SPLITTERS 3







PORTADA

Ya está aquí NINTENDO DS. Entérate de todo sobre la nueva portátil y los juegos que vienen.

¡¡Toma ya!! Reportaje de 11 páginas para conocerlo todo de la nueva DS.

PÁGINA 24

PÓSTER DOBLE

CONCURSO DUEL MASTERS pág. 55

NOVEDAD

Juego, set y partido para MARIO TENNIS en GameCube.

Llega el juego de tenis más flipante. Entérate de todos sus secretos.



PÁGINA 36

GUÍA

Claves y estrategias de PAPER MARIO

Ayudamos al bigotes y a su pandilla a rescatar a Peach en el RPG más chulo del mundo.

PÁGINA 60

GUÍA

Más trucos y pistas de METROID PRIME 2

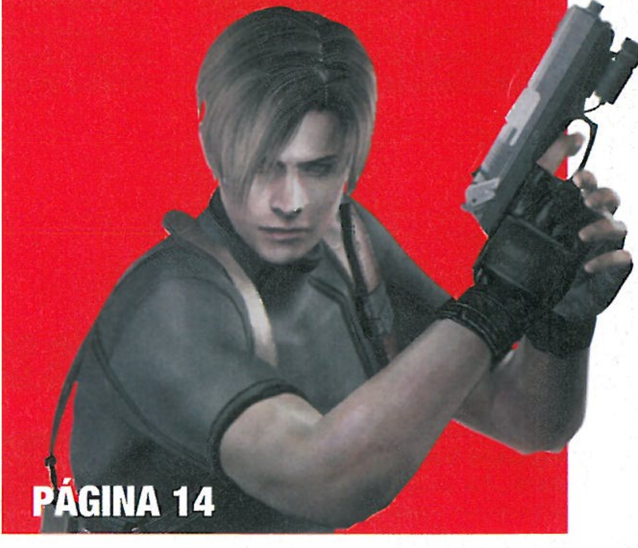
Páseate por Éter como Samus por su casa. ¡Arrasando!

PÁGINA 70

PREVIEW

Descubre por qué RESIDENT EVIL 4 será para muchos el mejor juego de CUBE

¡Por fin está todo a punto para el estreno de uno de los juegazos del año! Saborea las últimas pantallas.



PÁGINA 14

CÓDIGO P.E.G.I. DE CLASIFICACIÓN



EDAD RECOMENDADA


SEXO


VIOLENCIA


LENGUAJE SOEZ


DROGAS


DISCRIMINACIÓN

MIEDO

Naves, tanques, láseres, **¡acción** en estado puro!

«STARFOX ASSAULT», EN ABRIL EN TU GAMECUBE

La nueva aventura protagonizada por el equipo Starfox verá la luz aquí a finales de abril. Y prepárate, porque va a ser un ¡¡¡impacto total!!!

¡Genial! Ya hay fecha definida para el lanzamiento de «Starfox Assault» en GameCube. Será el **29 de abril,** o sea dentro de nada, cuando disfrutemos con las nuevas aventuras de este singular equipo. La espera merecerá la pena, entre otras cosas porque Namco ha anunciado que **este juegazo vendrá acompañado de un bonus con tres súper clásicos de la compañía: «Xevious», «Star Luster» y «Battle City»** (al menos así está confirmado para el estreno en Japón, que será a finales de febrero).

La historia de la nueva aventura nos situará muchos años después de lo ocurrido en Dinosaur Planet. Un nuevo peligro amenaza el Sistema Lylat y el equipo Star Fox al completo será enviado para solucionarlo. La mayor novedad en el desarrollo será que **nos enfrentaremos a la acción desde tres ángulos distintos:** a pie con pistolas láser y otras armas, en el aire a bordo de un rápido Arwing y sobre tierra conduciendo un poderoso tanque Landmaster.

Otra diferencia respecto a «StarFox Adventures» será que en esta ocasión, **Fox no luchará solo. Sus tres compañeros ya clásicos: Slippy Toad, Peppy Hare y Falco Lombardi, lo acompañarán** en la aventura. Así que habrá un **par de modos cooperativos para hasta cuatro jugadores:** uno a pantalla partida en el que cada uno conducirá su vehículo y otro modo en el que un jugador se encargará de pilotar y otro de disparar.

Y si lo tuyo es competir, no te preocupes, porque también habrá escenarios de combate específicos en los que enfrentarte con tres amigos. Está claro, la batalla estelar definitiva se librará en tu GC.



A patita. *No todo va a ser pilotar vehículos. En algunas fases, Fox tendrá que combatir a pie. Aunque no va a estar indefenso, siempre contará con su potente pistola láser.*

TIEMBLA CON EL PACK MÁS TERRORÍFICO DE NINTENDO

GameCube platino, pad de control y «Resident Evil 4», por 129,95 Euros.

El 18 de marzo Nintendo lanzará «Resident Evil 4» por partida doble. Por un lado el juego, por otro, un nuevo y flipante pack. Sí, el **GameCube Edición Especial Resident Evil Pak** incluirá «RE4», más una GC exclusiva. Es platino, tiene la base negra, y un exclusivo grabado en el que se leerá el nombre del juego. Para colmo, el pak traerá un **disco extra** con el "Making Off" del juego y secretos sobre el origen de esta saga. Podréis encontrar el pak por **129,95 Euros.**



SE ACERCA «FIRE EMBLEM»

Nintendo combinará RPG y estrategia en un superbombazo para CUBE.

«Fire Emblem», la prestigiosa saga de RPG táctico de Nintendo, **dará el salto a las 3D** en este nuevo título para GameCube. Lo principal en él será la estrategia, o sea que tendremos que **darle al coco para sobrevivir en un mundo lleno de monstruos, magos y guerreros.** El héroe será el joven Ike, que deberá enfrentarse con su mentor, Greil, en una aventura que combinará perfectamente la **acción con impresionantes combates tácticos** en tres dimensiones. El 20 de abril lo disfrutarán en Japón. Para Europa y EE.UU. aún no hay fecha, pero podría llegar en verano. Esperaremos con ganas.



Los combates serán como una especie de partidas de ajedrez, con tablero, turnos...



«Fire Emblem» estrenará el RPG táctico en GC, un género que ya hemos visto en GB

Krystal. *Esta dama de armas tomar es la única superviviente del planeta Cerinia. Conoció al bueno de Fox en «Starfox Adventures» y ahora sus caminos volverán a cruzarse en esta nueva aventura.*

En las nubes. *Tendremos que aprender a pilotar bien el Arwing, y también a coordinarnos con nuestros compañeros, para salir victoriosos de los peligrosos combates aéreos.*

El zorro del espacio. *Las batallas espaciales serán increíbles, llenas de naves y disparos láser. Será como estar en 'La Guerra de las Galaxias'*

Poder sobre ruedas. *El arma más potente que controlaremos será el tanque Landmaster. Habrá un modo cooperativo en el que uno conducirá el tanque y otro usará el cañón.*

PREPÁRATE PARA DESCUBRIR EL ORIGEN DEL HÉROE MURCIÉLAGO

El nuevo «Batman Begins» mezclará acción e infiltración sobre la base de la película.

'Batman Begins', la nueva peli del hombre murciélago, vendrá acompañada por sus correspondientes juegos de GC y GBA. La compañía EA Games ya nos ha soplado que **el juego tendrá un estilo similar al del aclamado «Splinter Cell»,** es decir que **mezclará acción e infiltración** a partes iguales. Batman, que lucirá enorme y bien detallado, trepará por tuberías, se moverá por los tejados y se lanzará planeando sobre los enemigos. Esta vez el Señor de la Noche **deberá ganarse una reputación en Gotham,** algo que podrá comprobar gracias a **un medidor de miedo** que controlará el pulso de los malos. También interrogará a los enemigos caídos o utilizará `gadgets´ típicos de toda la vida: batarang, batmóvil... Los probaremos todos **a finales de junio.**



Dime todo lo que sepas. *Batman podrá interrogar a los enemigos, y también medir el miedo que provoca en ellos.*

'YU-GI-OH!' POR PARTIDA DOBLE: JUEGO Y PELI

Konami lanza un nuevo «Yu-gi-oh!» para GBA con 400 nuevas cartas.

Coincidiendo con el estreno en DVD de 'Yu-Gi-Oh! La Película', la compañía Konami lanzará **«Yu-Gi-Oh! The Day of the Duelist»** para GBA. En el juego, el joven Yugi podrá coleccionar un **total de 1000 cartas** (400 de ellas totalmente nuevas) y utilizarlas en los **intensos combates estratégicos.** También habrá un modo de exploración al estilo RPG en el que nos moveremos libremente buscando duelistas a los que retar. Si eres fan de Yu-Gi-Oh! no te lo puedes perder.



La película *promete hacernos pasar un rato divertido frente a la tele. ¡A por ella!*

Yu-Gi-Oh! La Película. *Warner Bros. la estrena en DVD el 22 de febrero. El joven Yugi debe vencer al malvado Anubis, que ha vuelto desde el Antiguo Egipto para vengarse. Incluirá una carta exclusiva de «Yu-Gi-Oh!».*

LOS BIONICLE VUELVEN AL ATAQUE CON MUCHA ACCIÓN

«Bionicle: Maze of Shadows» llenará de acción y toques roleros tu Game Boy.

El juego lo lanzará **THQ el 4 de marzo.** Esta nueva entrega Bionicle **mezclará la acción y la aventura con algunos tintes más roleros,** como los combates por turnos con escenas espectaculares. Habrá **seis personajes diferentes para elegir** y un montón de técnicas especiales que aprender. Por si queréis conocer el argumento, resulta que los héroes Toa Metru, andan buscando el poder para despertar a una raza adormecida. Para ello deberán introducirse en el Laberinto de las Sombras, un oscuro lugar lleno de trampas y puzzles por resolver. Para terminar, el juego incluirá tres modos diferentes y la posibilidad de echar **partidas a dobles.** Si te molan los LEGO, ya sabes, el 4 de marzo.



Veremos la aventura desde una perspectiva isométrica, aunque en los combates por turnos la vista cambiará y disfrutaremos de increíbles secuencias a pantalla partida.

NINTENDATA

14.000.000

Game Boy Advance se han vendido en Europa hasta 2004. Sí, habéis leído bien: catorce millones. Un récord impresionante para la portátil de Nintendo. ¡Enhorabuena!

2.800.000 Nintendo DS se han vendido en Japón y Estados Unidos en 2004.

619.000 «Super Mario 64 DS» de Nintendo DS han salido de las tiendas japonesas.

117.000 «Resident Evil 4» se han vendido en Japón en el primer día de lanzamiento.

98.000 «Mario Party Advance» de GBA se han vendido hasta el momento en Japón.

EL MUNDO MÁGICO DE DISNEY Y SQUARE, EN UN SOLO JUEGO

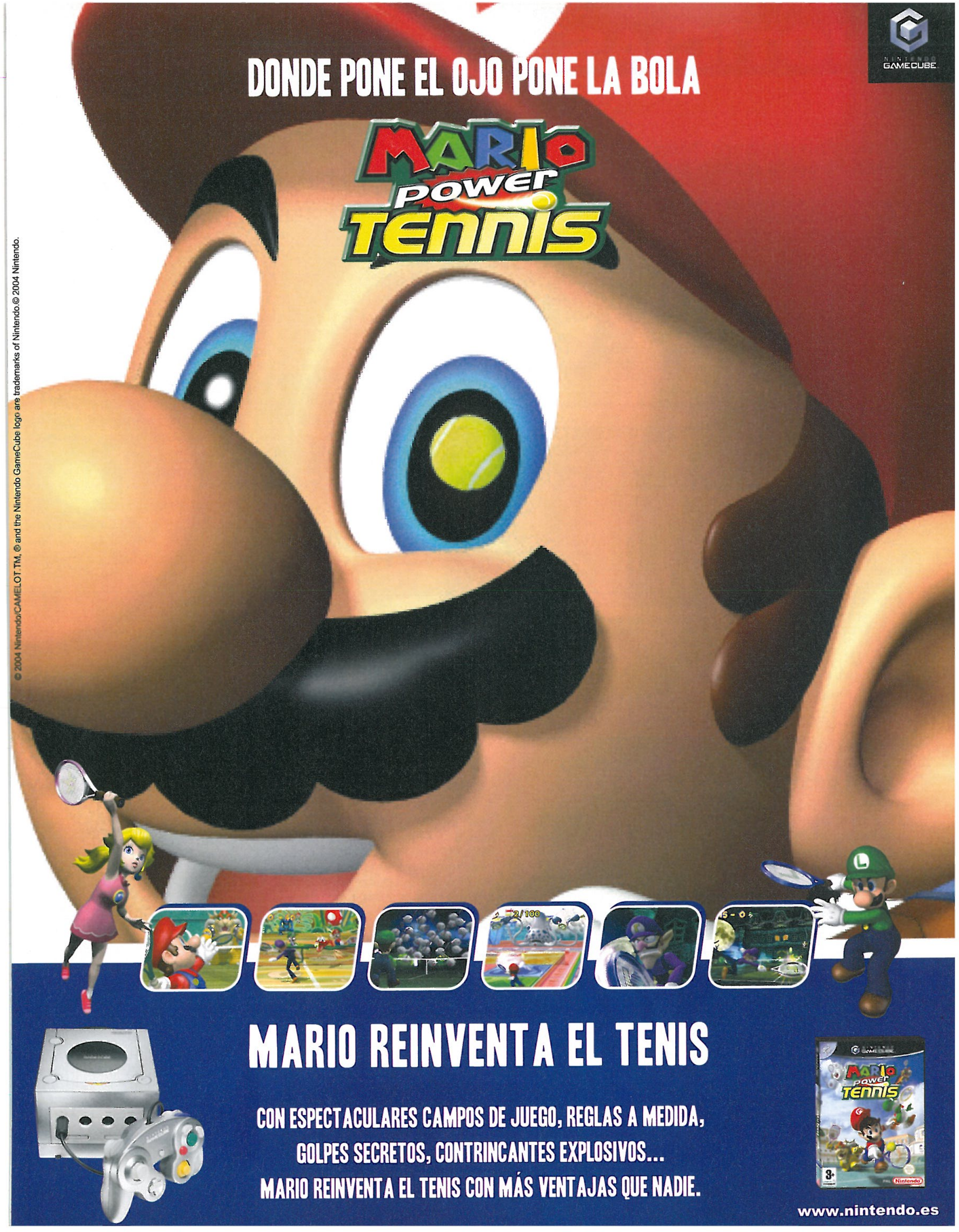
Todo a punto para «Kingdom Hearts: Chain of Memories» en tu GB Advance.

Square Enix está preparando un bombazo para GBA, "Kingdom Hearts: Chain of Memories", **un RPG de acción al estilo Zelda con todo el encanto de los personajes de Disney y Final Fantasy.** El protagonista será Sora, un muchacho que ha vencido a los Sincorazón con la ayuda de Goofy y Donald. Pero sus amigos y el Rey Mickey siguen desaparecidos, así que la búsqueda no ha hecho más que empezar. Con esta base se ha diseñado un **juego de Rol en el que Sora explorará un enorme castillo lleno de personajes con los que interactuar** y diferentes enemigos a los que enfrentarse en originales combates que serán a través de un sistema de cartas. **Estas cartas servirán como armas y hechizos,** pero también serán la llave para ir abriendo las puertas del misterioso castillo de Oblivion. **Lo tendremos en mayo.**





Los héroes de Disney y Final Fantasy, juntos por fin en un RPG de acción portátil que va a dejarnos flipados.



NINTENDO GAMECUBE
DONDE PONE EL OJO PONE LA BOLA
MARIO power TENNIS
MARIO REINVENTA EL TENIS
CON ESPECTACULARES CAMPOS DE JUEGO, REGLAS A MEDIDA,
GOLPES SECRETOS, CONTRINCANTES EXPLOSIVOS...
MARIO REINVENTA EL TENIS CON MÁS VENTAJAS QUE NADIE.
www.nintendo.es
© 2004 Nintendo/CAMELOT. TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo.© 2004 Nintendo.

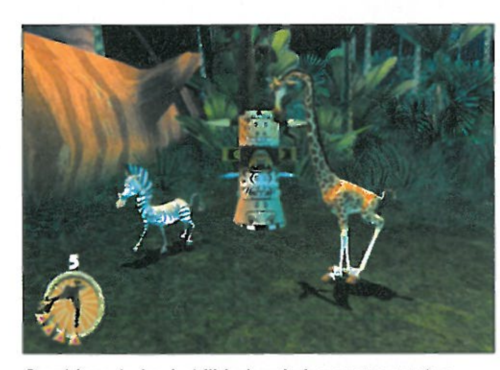
¡QUÉ LES PASA A ESTOS BICHOS!

Activision prepara 'Madagascar', un juego basado en la nueva peli de Dreamworks.

'Madagascar', la próxima película de Dreamworks (los de 'Shrek', ya sabéis), promete ser la bomba, y el juego de GameCube basado en ella, no va a ser menos. En él **controlaremos a los protas de la peli, cuatro locos animales que se han escapado del zoo de Nueva York:** el león Alex, la jirafa Melman, la cebra Marty y la hipopótamo Gloria. Cada uno tendrá sus propias habilidades (por ejemplo la jirafa llegará más alto que los demás, la cebra dará fuertes coces...), que deberemos combinar sabiamente para acabar con los enemigos y resolver todos los puzzles de una aventura en 3D que llevará a estos simpáticos animalejos hasta la remota isla de Madagascar. A veces también **habrá que buscar ayuda y colaborar con otros animales** como pingüinos o monos que nos echarán una manita. Como veis, humor no le va a faltar. **Será en mayo** cuando nos podamos reír a gusto con esta animalada, tanto en el cine como en nuestras GameCube. ¡Ya queda menos!



El sentido del humor se nota con sólo ver la cara de los cuatro héroes. No pararemos de reirnos con ellos.



Combinando las habilidades de los cuatro protas iremos resolviendo todas las misiones del juego.

¿MARIO EN UN JUEGO DE BAILE? ¡ALUCINANTE!

Mostrará sus dotes de bailarín en «Dance, Dance Revolution».

Ya sabemos que a Mario no se le resiste nada: ha demostrado ser el mejor en plataformas, deportes, carreras, RPG e incluso lucha. Y ahora va a enseñarnos que no hay nadie como él moviendo el esqueleto en el nuevo **«Dance Dance Revolution», un juego de baile que tendrá al fontanero como protagonista.** Nintendo y Konami han unido fuerzas para crear un divertido título en el que los **personajes, escenarios y melodías estarán sacados de otros juegos de Mario.** Y, sabiendo lo bien que le sale todo al bigotes, ¡qué ganas de verlo bailando! Pero aún no hay fecha...



El mundo de Mario se convertirá en una gran pista de baile para este juego en el que vamos a flipar con las dotes de nuestro héroe (y de sus colegas).

¡SAM FISHER ARRASA!

El agente secreto de Ubisoft no para de conseguir éxitos.

Sam Fisher, el prota de «Splinter Cell», está imparable. Sus dos primeros juegos han vendido casi **10 millones de copias** en todo el mundo. Y ya estamos deseando probar la tercera parte, que llegará a GC en abril. Pero las hazañas de Fisher llegan más lejos: **la novela 'Tom Clancy's Splinter Cell' se ha convertido en un bestseller en EE.UU.** Y ya se está hablando de hacer una película... ¡Imparable!



Su última aventura, «Chaos Theory» estará lista en GameCube a lo largo de abril.

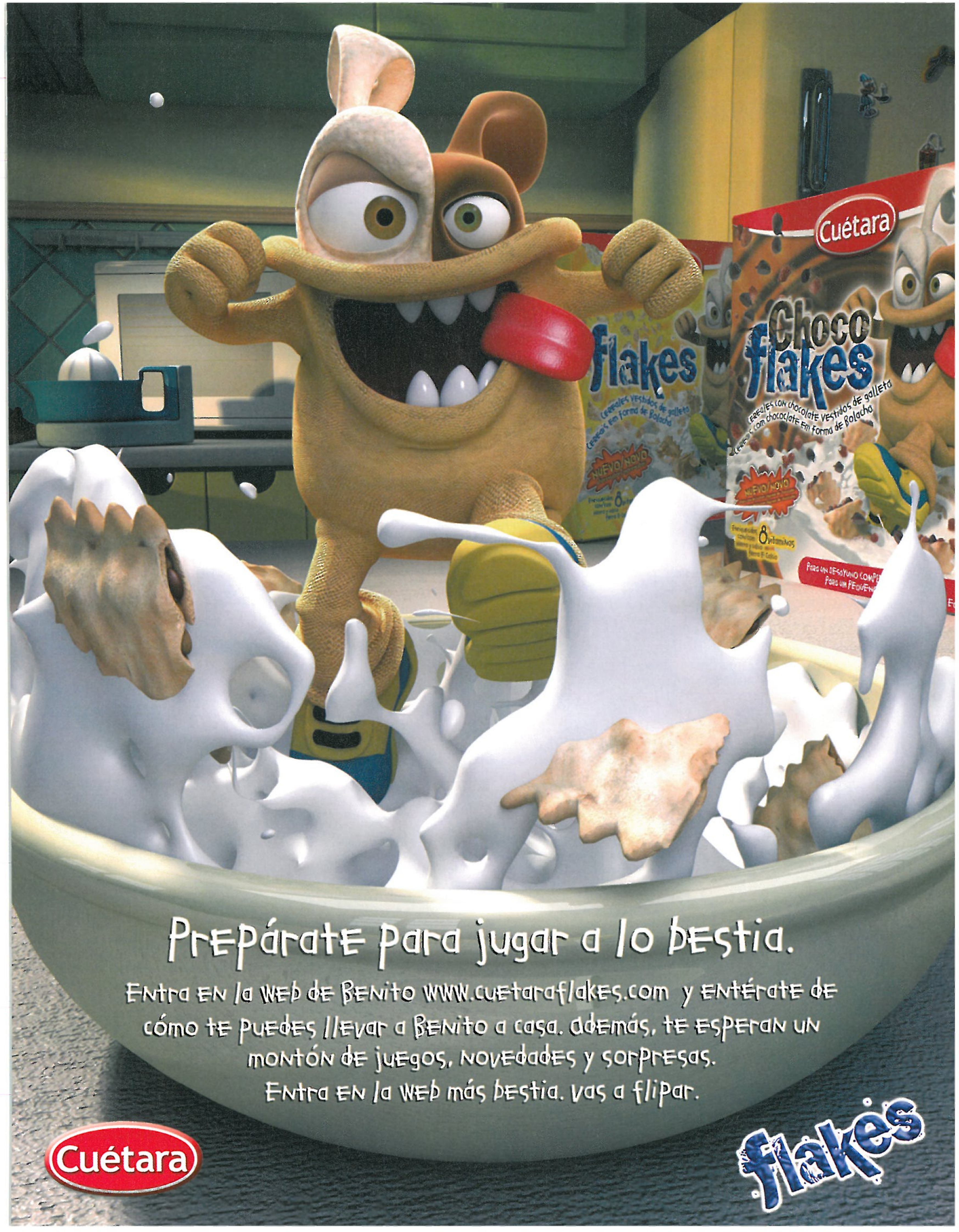
¡YO QUIERO SER GRANJERO!

Los «Harvest Moon» para GBA y GC nos traerán la cara más original del RPG.

«Harvest Moon: A Wonderful Life» para GC y «Harvest Moon: Friends of Mineral Town» para GBA serán los dos próximos títulos de esta peculiar saga de Rol en la que el objetivo es llevar a cabo la vida típica en una granja. Como granjero o granjera tendremos que **cultivar cereales, criar animales, hacer buenas amistades y cuidar a nuestra familia** para conseguir una vida provechosa. La aventura comenzará cuando conozcamos a nuestra pareja y empecemos a tener una familia, a partir de aquí viviremos **una historia de 30 años, dividida en seis capítulos,** con múltiples finales posibles y una duración aproximada de **40 horas.** Además, la conexión entre GC y GBA nos permitirá conseguir ítems y eventos especiales. Una cosa así como «Animal Crossing» pero en plan granja. Lo malo es que aún no hay fechas de lanzamiento.






Cuétara
Choco flakes
flakes
Prepárate para jugar a lo bestia.
Entra en la web de Benito www.cuetaraflakes.com y entérate de cómo te puedes llevar a Benito a casa. además, te esperan un montón de juegos, novedades y sorpresas.
Entra en la web más bestia. vas a flipar.
Cuétara
flakes

¡Grita de alegría, que llega la fiesta del micrófono!

MARIO PARTY 6

La próxima juerga de Mario traerá, además de nuevos minijuegos, ¡berridos obligatorios! ¡Al fin!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- MINIJUEGOS
- 18 DE MARZO
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HUDSON SOFT**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

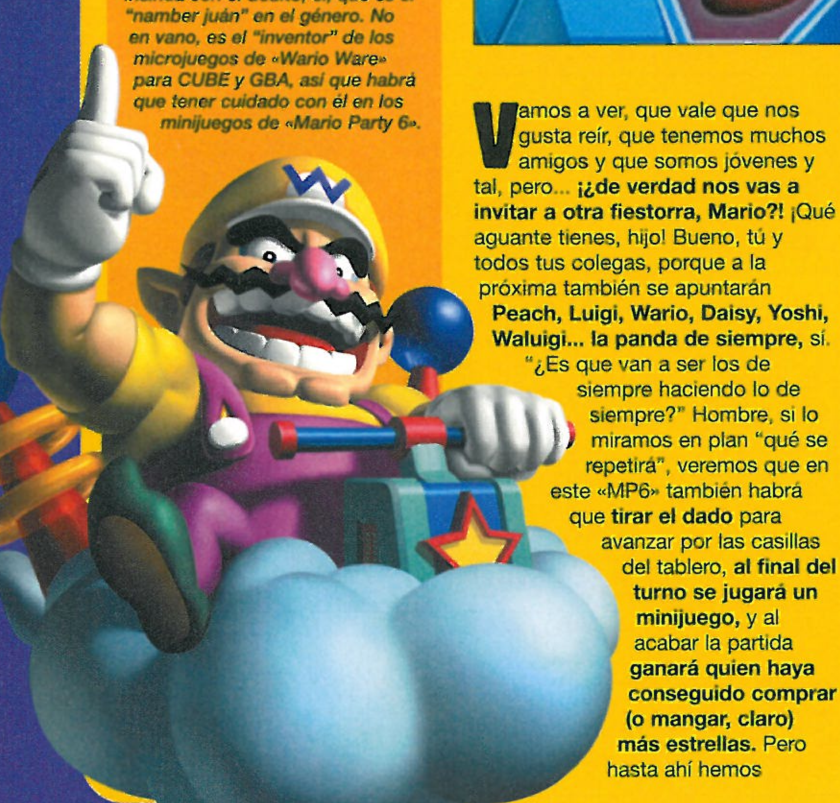
- El **programa de reconocimiento del habla** pertenece a ScanSoft, su nombre es "Automatic Speech Recognition Technology" y es **el único diseñado especialmente para el reconocimiento de voces infantiles.**
- Habrá **truquillos y secretos** (ya no tanto) relacionados con **hablar al micro en momentos insospechados.**

¡HÁBLALE A MARIO!

- Con la novedad del micro, **¡no va a haber quien se resista** al sexto fiestón!



"¿Cómo juego yo con un micro?" Será fácil. En este minijuego, por ejemplo, basta decir el nombre de una fruta. Los demás deberán correr hacia ella para salvarse.



WARIO, EL GRAN RIVAL. Es lo que insinúa con el dedito, él, que es el "namber juán" en el género. No en vano, es el "inventor" de los microjuegos de «Wario Ware» para CUBE y GBA, así que habrá que tener cuidado con él en los minijuegos de «Mario Party 6».

Vamos a ver, que vale que nos gusta reír, que tenemos muchos amigos y que somos jóvenes y tal, pero... **¡¿de verdad nos vas a invitar a otra fiestorra, Mario?!** ¡Qué aguante tienes, hijo! Bueno, tú y todos tus colegas, porque a la próxima también se apuntarán **Peach, Luigi, Wario, Daisy, Yoshi, Waluigi... la panda de siempre**, sí.

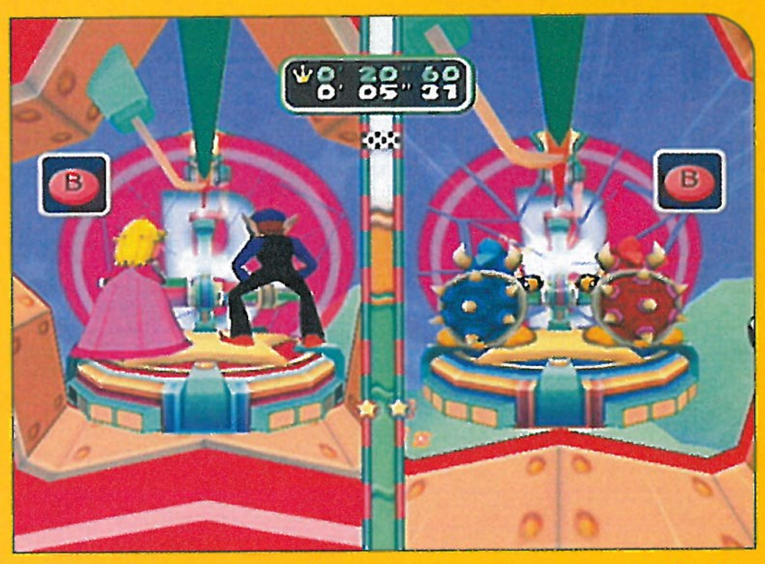
"¿Es que van a ser los de siempre haciendo lo de siempre?" Hombre, si lo miramos en plan "qué se repetirá", veremos que en este «MP6» también habrá que **tirar el dado** para avanzar por las casillas del tablero, **al final del turno se jugará un minijuego,** y al acabar la partida **ganará quien haya conseguido comprar (o mangar, claro) más estrellas.** Pero hasta ahí hemos llegado, señores. Ya desde el mismo momento en que compremos el juego nos daremos cuenta de que tiene... algo especial. De primeras, **la caja será más grande.** ¿Por qué? Pues porque lo que traerá dentro, de regalo, también será algo grande (¡venga, grita con nosotros y así vas practicando!).

¡¡¡Un micrófono!!!

¡Y es gris!, ¡y tiene un botón!, ¡verde! Bueno, **basta ya de gritar, que tampoco hará falta.** Al micro también podrás hablarle en bajito, pues tendrá opción de calibración. Y además, lo de gritar vendrá dado más por la emoción del minijuego que porque tu CUBE, cual abuela, no se entere de lo que digas... cosa que también podrá ocurrir, también. Entre todos los datos grabados en el DVD de «Mario Party 6» se incluirá **un programa capaz de reconocer palabras.** Pero, claro está, no podrá reconocer una retransmisión alternativa en directo de un Barsa-Madrid, o cualquier otra cosa que te dé por contarle; solamente entenderá palabras "programadas", las que se necesitarán en los minijuegos: arriba, abajo, láser, uno, nueve, manzana, Mario, coge la estrella, por Zeus... Bueno, lo de "por Zeus" es mentira, pero seguro que reconocerá muchas más palabras de las que pensabas, porque **el micrófono será el protagonista de un modo diseñado especialmente para él, una especie de "concurso televisivo"**... del que puedes leer más en el recuadro (que para eso está). Pero además, y como ya sabrás porque era el notición hace unos meses, habrá **minijuegos en los que uno de los jugadores usará el micro.** "¿Por qué solo puede hablar un jugador?" Bueno, porque solo viene un micrófono con el juego, de primeras, pero si tuvieras más para conectar, no podrías. El micro usará el puerto B de las tarjetas de memoria, de manera que podremos tener conectados los cuatro mandos (que es lo suyo en las "parties"), la



La imaginación que le están echando los diseñadores de Hudson y Nintendo también se notará en los tableros. Encontraremos saltos, rampas, viajes en barco, en OVNI...



En el modo para un jugador también se disputarán minijuegos por parejas. Eso sí, tu pareja la controlará la máquina, así que... ¡no des la nota y sé una máquina, también!

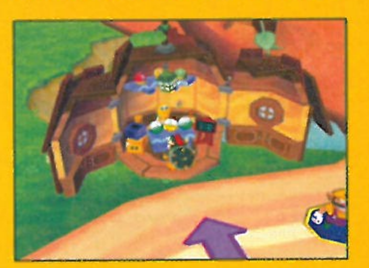


¡UN CONCURSO COMO LOS DE LA TELEVISIÓN!

En el "modo micro" todo se hará mediante palabreo. Aquí será donde encontraremos la novedad más escandalosa: un concurso de preguntas y respuestas para hasta 4 jugadores, donde deberemos contar, memorizar, o adivinar el personaje que gira a toda pastilla, por ejemplo. ¡Ese de arriba es Wario, ¿que no?!



Los que hayáis disfrutado de «MP5» sabréis que, cuando alguien cae en una casilla de Bowser... los cuatro jugadores lo pasarán mal en alguno de sus retorcidos minijuegos.



En las tiendas encontraremos útiles objetos para facilitarnos la victoria.



DK tendrá unos minijuegos donde lo más importante será recoger bananas.

¿Alguna vez le has hablado a tu CUBE? Pues ya va siendo hora. En cuanto pruebes «Mario Party 6» y su micrófono, ¡no querrás controlar a tu personaje de otra manera! ¡Arriba, Mario!

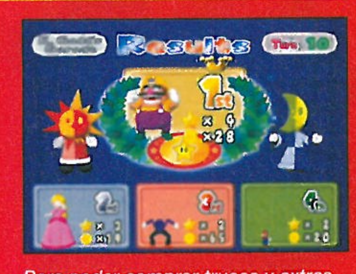
tarjeta de memoria en la ranura A y el micro en la otra ranura. Será cuando aparezca **un minijuego del tipo "uno contra tres" con el letrerillo "mic game"** cuando tengamos que preocuparnos, primero, de encontrar el micro entre el maremagnum de amigos, mandos, refrescos y aperitivos, y luego, de decir las palabras adecuadas. Por ejemplo...

¡"Ochomari, majiete"!

No, no hay ningún error de imprenta, "majiete". Únicamente te brindamos **un ejemplo de lo divertido que te va a resultar jugar con un micro.** Ponte en situación, en la típica de "estamos echando un Mariolo Parto": un número excesivo de gente en una habitación que antes te parecía más grande, con latas de refrescos, patatas fritas, un minijuego de micrófono en proceso... ¡es el momento perfecto para **engañarlos a todos!** El micrófono tiene un botón para que, si lo pulsas, el juego "escuche". Y tú eliges si al decir cosas lo tienes pulsado o no. ¿Lo vas pillando? Bien podrías estar jugando a **un "mic game" donde haya que decir números,** llegar tu amigo José Mari, por ejemplo, y aprovechar para saludarle: "¡Ochomari, majiete, ¿has traídos el... el tresillo nueve, que diga, nuevo?!". Así, de paso, podrías eliminar a uno o dos jugadores sin que se den cuenta. O lo contrario, **decir números continuamente y pulsar el botón solo cuando te interese.** Vamos, que si ya habías ▶

LA ESTRELLA ES EL MICRO, PERO...

...EN EL PRÓXIMO FIESTORRO ENCONTRARÁS NOVEDADES DE TODO TIPO. Encontrarás nuevos modos de juego, personajes ocultos, tableros extra, y hasta un libro con escenas en 3D de los minijuegos. Eso sí, tendrás que ir comprando todo con las estrellas que vayas ganando en cualquiera de los modos de juego. Pero merecerá la pena, porque alguno de los modos ocultos y los secretillos sobre el micro serán ¡para llevarse las manos a la cabeza!



Para poder comprar trucos y extras, habrá que recaudar un montón de...



...estrellas. También podemos optar por comprar páginas de un libro en...



...3D, e incluso modos de juego nuevos como un vibrante Decathlon.



Los fans de Boo se van a "boolver" locos. Verán a su personaje "faboorito" en "snowbooard" y dando "booeltas". Mari: –¡Mira cómo "booelaaa"! Jimmy: –¡Quéee!



Sí, sabes escribir, pero, ¿y estampar a martillazos? Pues aprenderás con «MP6», y si no aprendes, te pasará lo que al profesor Oak. Oak: –¡Perdí, maldita sea mi estampa!



Ve afinando tu puntería con el mando, que este será uno de los minijuegos de batalla del nuevo MP.



Ideas como asignar a cada personaje un control distinto harán que las pruebas del próximo fiestón se desmarquen de lo ya jugado en la saga. Mari: –¡Quita, cara col!

¡QUÉ TARDE SE HA HECHO!



PARA JUGAR TODO EL DÍA... ¡Y toda la noche! Las partidas del modo "fies" incluirán un nuevo factor "día/noche". Comenzaremos de día pero, a los tres turnos, se hará de noche. Será entonces cuando, dependiendo del tablero, se produzcan cambios importantes como que el recorrido se acorte, que las estrellas cuesten menos, o que se activen las casillas de los Boo, por ejemplo. Y siempre cambiará la iluminación e incluso partes del decorado.

La saga seguirá ofreciendo unos niveles de diversión desorbitados en las partidas multijugador, además de preocuparse de los jugadores solitarios con un modo exclusivo.

▶ jugado con legiones de tramposos (y no quiero mirar a Jimmy, digo, a nadie), te tocará **aprender a engañar con el micro, o perder irremediablemente** una partida tras otra (y no quiero mirar a ningún profesor Oak, ni nada).

Varios modos de ganar

Jugar solito o acompañado supondrá un cambio radical en el estilo de los tableros. De hecho, no serán los mismos. Los del "modo solo" serán **tramos, no circuitos cerrados, donde al llegar al final se hará el recuento de los minijuegos ganados.** A medida que vayas superándolos, se irán añadiendo a la lista de minijuegos disponibles para otros modos. Y en compañía... En esta ocasión los tableros no solo serán diferentes por su aspecto, sino porque **cambiarán ciertas reglas de unos a otros.** Sirva como ejemplo el tablero nevado, donde te darán cinco estrellas desde el comienzo y la única manera de conseguir más será quitárselas a los demás estando a lomos de un Chain-Chomp. O ese otro en el que podrás comprar 5 estrellas de un tirón, si tienes suficientes monedas. También tendremos **ítems: de uso inmediato como la seta dorada** (que da tres dados en la próxima tirada), **o de "efecto retardado".** Con estos últimos **podrás crear casillas "de personaje",** como en «MP5», y esperar a que los incautos caigan en tus trampas. Emocionantísimo, ¿no?

¡¡Vas a pasar mucho miedo... sólo en GameCube!!

RESIDENT EVIL 4

Cada vez más cerca y cada vez más aterrador, «RE 4» se prepara para dejarnos boquiabiertos.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **AVENTURA DE TERROR**
- **18 DE MARZO**
- Compañía: **CAPCOM**
- Equipo: **CAPCOM**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Debido al alto contenido en escenas de violencia explícita, el juego saldrá con una clasificación PEGI sólo **para mayores de 18 años.** Un gran juego, pero no para los chavalines.
- Durante nuestro paseo por el horror en este nuevo Resident **volveremos a ver personajes claves de la saga.** ¡La historia continúa!

UNO DE LOS GRANDES

- Estamos seguros de que este será **uno de los juegos estrella de 2005.**



Estos monjes pertenecen a una orden secreta que nos darán muchos quebraderos de cabeza. Para colmo hay que proteger a Ashley, la hija del presidente.

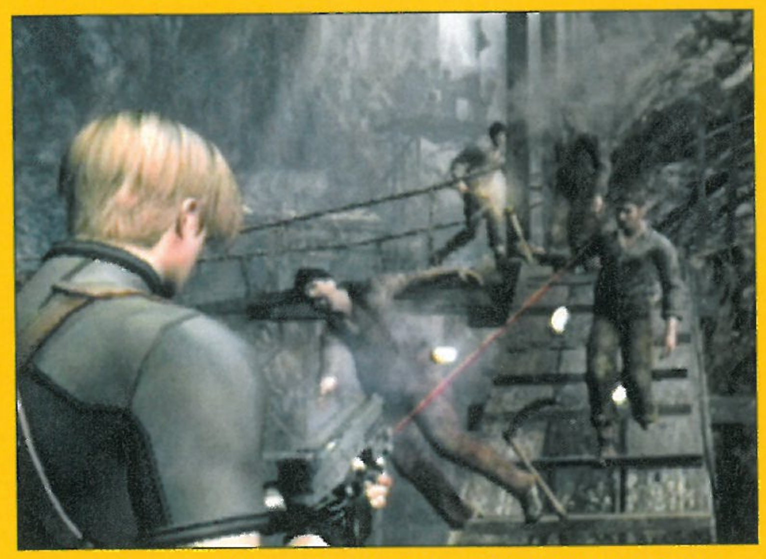
LEON S. KENNEDY. Uno de los pocos supervivientes del accidente que arrasó Racoon City hace seis años (jugar «Resident Evil 2» para ampliar información) vuelve a embarcarse en una nueva misión como agente especial del gobierno norteamericano.

El juegazo de Capcom, exclusivo para nuestra GameCube, está a sólo un mes de colarse en nuestras consolas y ya va siendo hora de que conozcáis todo lo que «Resident Evil 4» os ofrecerá. **Acción habrá, eso seguro,** y también podemos garantizaros **terror a raudales,** pero la cosa será más compleja y completa que un tiroteo constante en los alrededores del cementerio maldito...

Vayamos entrando en situación y viajemos con **Leon S. Kennedy, agente norteamericano y personaje ya conocido en la saga RE,** hasta un recóndito **pueblo en España** donde está **secuestrada la joven Ashley.** Además de rubia y mona, la chica es hija del presidente de los EE.UU., de manera que, sea lo que sea lo que está tramando la gente del pueblo, lo están haciendo a lo grande...

La caza del forastero

Desde el momento en que pongamos un pie en el pueblo encontraremos **grupos en masa de aldeanos que intentarán hacernos picadillo.** No os preocupéis porque, si bien **los enemigos han aumentado en número, habilidades, e incluso inteligencia** (cuida tu espalda), esta nueva entrega de Resident Evil estará pensada para **hincharse a disparar muy cómodamente.** El novedoso planteamiento de juego hará que **la cámara esté siempre situada detrás de Leon Kennedy** y, cuando apuntemos con nuestra arma, se acercará aún más a su hombro para ofrecernos un mejor ángulo de visión al disparar. Si entre esto y la mirilla láser no les aciertas, pásase usted por el oculista, compañero. Además, **dependiendo de dónde les aciertes, sus reacciones serán diferentes** puesto que no es lo mismo una bala en la pierna, el torso, o la cabeza. Pero liarse a tiros tampoco será la solución para todo, y por eso nuestro protagonista ha añadido unas cuantas acciones a su repertorio que los demás protagonistas de un Resident no podían ni soñar. **Un toque al botón adecuado y Leon atravesará ventanas, saltará vallas, volcará escaleras** para retrasar a sus perseguidores... Una amplia gama de acciones para defenderse que vendrá al pelo para mantener a raya a un pueblo entero de gentes monstruosas. Y si de dar nuevos usos a los botones del pad va la cosa, qué mejor que introducir unos cuantos momentos en las escenas de vídeo (sí, esas en las que, se supone, sólo deberíamos permanecer embobados frente a la tele mientras nos cuentan la historieta) en los que, **o pulsamos los botones adecuados en el momento justo, o se acabó la partida.** Y es que la tensión no



Los combates con los aldeanos serán constantes y multitudinarios. Lo mejor que podrá hacerse con esta marabunta de enemigos es sacar nuestra ametralladora.

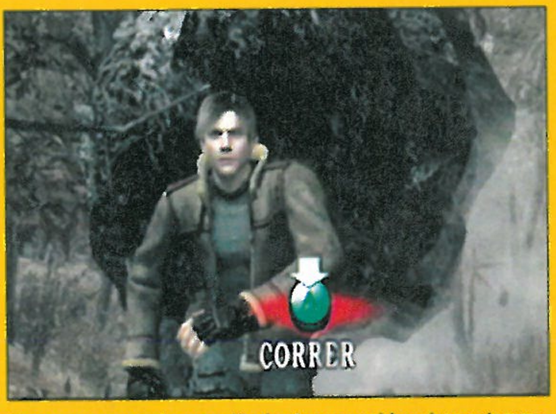


Otro curioso personaje al que deberíais ir conociendo es El Gigante. Un enemigo de los más fieros con el que te verás antes de marcharte del pueblo. ¡Uy, un secreto!



ESCAPAR SERÁ UNA OPCIÓN

Gracias al nuevo planteamiento que sigue «Resident Evil 4» y a su botón de acción, escapar será tan fácil como acercarse a una ventana y pulsar un botón. Leon saltará (hacia dentro o hacia fuera de la casa) y habremos ganado un precioso tiempo para escapar. Lo mismo podemos hacer con vallas y otros elementos del decorado que en anteriores juegos de la saga eran insalvables.



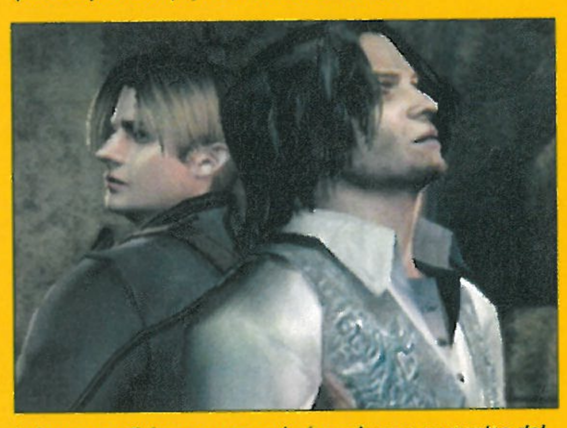
Escenas como esta nos pillarán desprevenidos si no estamos atentos. Y ahora, a pulsar el botón A como locos o... ¡Ptchof!



Los lugares estrechos serán ideales para disparar al torso, ya que el impacto empujará al vacío al enemigo.



Conoceréis a gente simpaticota, como el "menda" del saco en la cabeza y una motosierra que invitan a la "reflexión".



Luis es un policía que nos ayudará en algunos momentos del juego. Nuestros caminos se cruzarán con frecuencia.

parará nunca en «RE 4», de eso se encargarán los terroríficos escenarios que los chicos de Capcom han estado preparando todo este tiempo. Las pantallas hablan por sí solas, pero os vamos poniendo sobre aviso: en una imagen estática no podéis apreciar ni la mitad de **efectos, detalles y realismo que desprenden los gráficos de este juego.** Sólo un mes más y lo entenderéis todo.

¿Te vienes, Ashley?

Otro novedoso aspecto de esta entrega es el hecho de que, ya que todo esto es un rescate, tendremos que poner a salvo a la chavala, y en este pueblo de locos **el único lugar seguro es bien cerquita de Leon y su arsenal. Ashley nos acompañará durante gran parte de la aventura** y tendremos que estar atentos de su estado de salud y su localización, pues intentarán raptárnosla otra vez en cuanto nos centremos demasiado en acribillar enemigos y dejemos la retaguardia al descubierto. También **podremos hacer que se esconda en determinados lugares e ir a buscarla cuando la zona esté** ▶

¡¡ESTA VEZ NO SON ZOMBIS!!

NO ES LO MISMO UN TONTO MUERTO VIVIENTE QUE UN ALDEANO DE «RE 4». Nadie arrastra los pies, ni se escuchan quejidos lastimeros, pero tú déjales acercarse, déjales... Los enemigos no actuarán como zombis porque no lo son. Hablarán, pensarán, se esperarán y agruparán, es decir, serán bastante listos; pero siempre tendrán entre ceja y ceja una fuerte obsesión de despedazar a Leon.

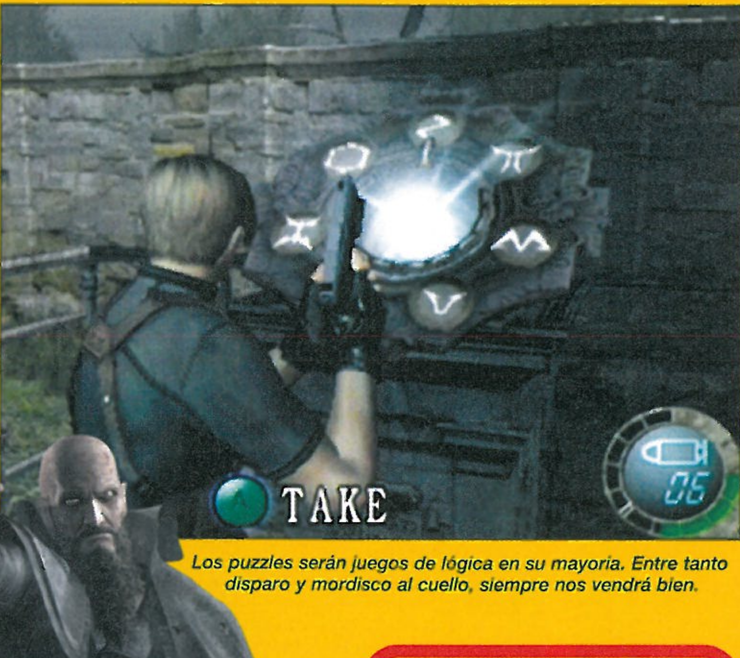




El pueblo será el primer lugar que visitaremos, y estará bien nutrido de aldeanos que nos atacarán con lo que tengan: azadones, hachas, rastrillos, tractore... no, eso no.



Las abominaciones mutantes no faltarán a la cita, ni mucho menos. Estos enemigos de final de capítulo requerirán estrategias más complicadas que los demás.



Los puzzles serán juegos de lógica en su mayoría. Entre tanto disparo y mordisco al cuello, siempre nos vendrá bien.

A pesar de tener 18 años, Ashley no podrá defenderse solita de tanto "maleducado". Por eso nos tendremos que hacer cargo de ella, y a veces... hasta cargar con ella.

¡UN POCO DE ACCIÓN DIRECTA!



LEON SABRÁ DEFENDERSE DE VARIAS MANERAS. Aunque lo más normal será verle con un arma de fuego en la mano, Leon tendrá sus recursos en la corta distancia. Cuando los enemigos nos rodeen y la cosa se ponga fea, nada mejor que acercarse a alguno y abrirse camino a patada limpia pulsando el botón de acción, el "A". Cuando un aldeano consiga agarrarnos, podremos deshacernos de él moviendo el stick de control y, de paso, veremos más golpes de Leon.

La acción constante será el hilo conductor de «Resident Evil 4», pero también aparecerán los puzzles característicos de la saga. Una nueva dirección, pero sin perder su personalidad.

▶ **limpia,** y su presencia nos será imprescindible para resolver ciertos rompecabezas. Queda claro que habrá que defenderla con uñas, dientes, y **armas,** por supuesto. Y para conseguirlas, **por primera vez en un Resident, va a haber que pagar por ellas...**

Vuelta a las pesetas

Repartido por los escenarios o tras cargarte algún enemigo **podrás recoger dinero** (pesetas, más concretamente) que luego tendrás que abonar a encapuchados personajes que actuarán como tenderos. Ellos tienen todas las armas, aunque como es normal, no pondrán todo el arsenal a nuestra disposición desde el principio.

Además de comprar y vender, cada vez que nos encontremos con un comerciante **podremos mejorar las armas que tengamos, potenciando su disparo, su velocidad de recarga, o su capacidad** máxima para almacenar munición, lo que permitirá que convirtamos el arma que más nos guste o con la que nos sintamos más cómodos en una máquina de aniquilar. Al gusto. Esta gran cantidad de nuevas ideas y **la mejor realización técnica nunca vista en un Resident** nos hacen pensar que este juego **marcará un antes y un después en la historia de la saga.** Y es que el trabajo que se ha llevado a cabo sólo para los jugones de Nintendo es increíble. Ya está llegando, avisados quedáis.

2 Games in 1

Dos juegos en un solo cartucho

49,95 €

DISTRIBUIDO POR:



www.proein.com

ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64

THQ

¡Será la batalla más grande de todos los tiempos!

TIME SPLITTERS FUTURO PERFECTO

Los viajes en el tiempo son el sueño de cualquiera, pero aquí se van a convertir en tu peor pesadilla.

DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **ACCIÓN 3D**
- **18 DE MARZO**
- Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- Equipo: **FREE RADICAL**
- Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- Jugadores: **1-4**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **Tanto los textos como las voces estarán en perfecto castellano,** así podremos enterarnos del interesante argumento y las numerosas bromas que oiremos durante la aventura.
- **Incluirá un completo editor de mapas** con el que crearemos diferentes escenarios incluso para las misiones del modo historia. Ver para creer.

ESPECTACULAR SECUELA

- Si te has flipado con los anteriores, este Time Splitter te dejará sin habla.



La acción será constante, menos mal que habrá un compañero en cada nivel para ayudarnos a superar la misión.

La próxima batalla para evitar la destrucción de la Tierra tendrá lugar en nuestras GameCube. Llega la tercera entrega de «Time Splitters», una exitosa saga de acción 3D que nos volverá a traer todas sus virtudes potenciadas al máximo: **más armas, más personajes, mucho humor y un apartado gráfico muy mejorado, claves** que van a hacer saltar chispas de la pantalla. Así que si eres fan de la serie, seguro que el juego no te va a decepcionar; y si aún no la has descubierto, entonces te va a dejar con la boca abierta.

Una cuestión de tiempo

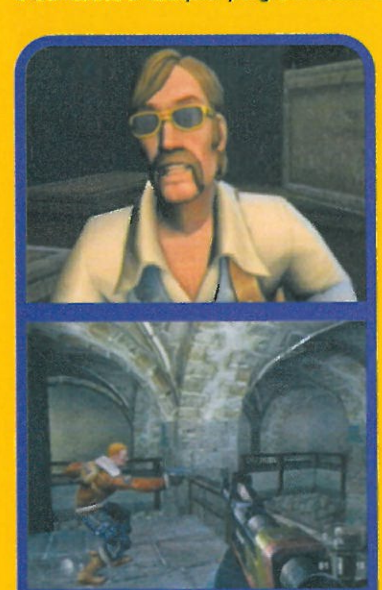
El lío empezará con la guerra entre los humanos y los **Time Splitters, una raza que utiliza unos cristales muy poderosos para viajar en el tiempo y acabar con los habitantes del planeta.** La cosa pinta muy fea, así que **Cortez, el prota** de las dos anteriores entregas, tendrá que viajar en plan Terminator al momento en el que los dichosos cristales fueron creados, y destruirlos. Para lograr la hazaña tendremos que **viajar una y otra vez en el tiempo entre los años 1914 y 2401,** desde la Primera Guerra Mundial hasta el futuro más robotizado. Claro que **estos viajes no serán un camino de rosas: nos esperarán cientos de enemigos** (splitters, humanos, androides...), todos diseñados y animados de forma alucinante y con el objetivo de hacernos la vida imposible. Para acabar con ellos tendremos que aprender a **manejar todo tipo de armas,** que variarán según la época. Habrá desde antiguos fusiles de asalto hasta poderosos lanzacohetes o pistolas láser. También podremos **conducir diversos vehículos** como jeeps o camionetas que nos ayudarán a infiltrarnos en las líneas enemigas. Y aquí no se acaban las posibilidades de ataque, ya que en cada fase nos encontraremos con algún personaje



HARRY TIPPER. Este tipo será uno de los héroes. Uno de los buenos. Lo conoceremos en los años setenta, de ahí su peculiar forma de vestir, y nos ayudará a perseguir a un peligroso criminal. Además es tun tipo muy divertido, que nos hará reír.


El control será muy intuitivo, así que en poco tiempo estaremos preparados para enfrentarnos a cualquier peligro... incluso a este poderoso helicóptero militar.


Para fundir a los splitters habrá que viajar en el tiempo y enfrentarnos a los peligros propios de cada época, entre los que estarán estos androides futuristas.

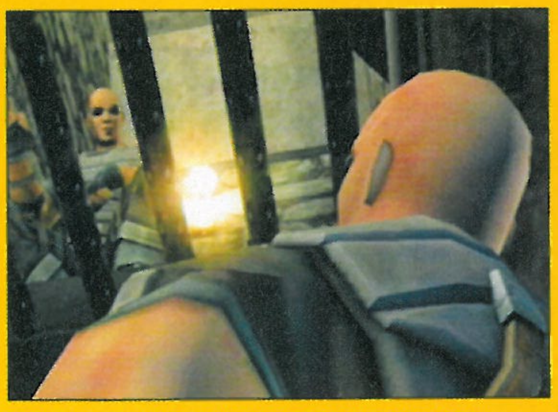


HOY POR TI, MAÑANA POR MÍ

Los compañeros que encontraremos en cada misión nos ayudarán pistola en mano a superar la fase, así que tendremos que compenetrarnos bien con ellos. Eso incluye ser buenos colegas y colaborar con ellos en lo que nos pidan. Es la forma de quedar bien... y de abrir un buen montón de misiones secundarias que habrá que cumplir. ¡Con amigos, sí!


Tedremos que afronar misiones de todo tipo. Desde asaltar un tren hasta infiltrarnos en un castillo en la 1ª Guerra Mundial.


Conduciremos vehículos que también servirán como arma ofensiva, lo que aportará gran variedad al desarrollo.


Tanto viaje en el tiempo hará que nos encontremos con versiones de nosotros mismos en distintos momentos.


Los jefes finales serán un gran obstáculo. No bastará con disparar para vencerlos, habrá que buscar una buena táctica.

que nos ayudará a completar las misiones, a cambio de que nosotros le devolvamos el favor, claro.

Yo, yo mismo y Cortez

El mejor compañero que Cortez va a encontrar será... ¡él mismo! Los numerosos viajes temporales harán que Cortez se encuentre con distintas versiones de sí mismo, con las que colaboraremos para sobrevivir.

Pero no todo va a ser darle al gatillo, de vez en cuando deberemos **activar el coco y encontrar la forma de superar ingeniosos puzzles.**

El sentido del humor será constante, no pararemos de oír divertidos chistes y veremos peronajes tan peculiares como una momia o un mono ninja, a los que podremos manejar en los modos multijugador. Hablando de esto, las opciones multi nos ofrecerán un **modo cooperativo a dos jugadores** y enfrentamientos con hasta tres colegas en distintas pruebas: todos contra todos, guerra por equipos, batallas de puntos... Ya veis que por variedad no va a quedar. De modo que estar atentos, «TS:FP» promete ser de lo mejor del año.

CUATRO VECES DIVERTIDO



UN MULTIJUGADOR CON MUCHO HUMOR. Ya puedes ir buscando amigos con ganas de pasarlo en grande, porque el multiplayer de este «Time Splitters» promete ser una locura. Hasta cuatro jugadores podrán elegir entre un montón de locos tipos (un zombie, una surfera, un ciervo...) y competir a pantalla partida en luchas de supervivencia individuales o por equipos.

Los guerreros más poderosos, pronto en tu GC

DRAGON BALL Z BUDOKAI II

Golpes demoledores, magias espectaculares, combates aéreos... ¡así es el nuevo Dragon Ball!

DATOS DEL JUEGO

- GAMECUBE
- LUCHA 3D
- MARZO
- Compañía: **ATARI**
- Equipo: **DIMPS**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Aunque los textos estarán en castellano, **las voces de los personajes serán las originales japonesas.** Algo que seguro encantará a los fans más acérrimos de la obra de Akira Toriyama.
- Habrá **muchísimos extras para desbloquear:** luchadores, escenarios, vestimentas alternativas para los personajes, habilidades especiales...

MÁS LUCHA PARA GC

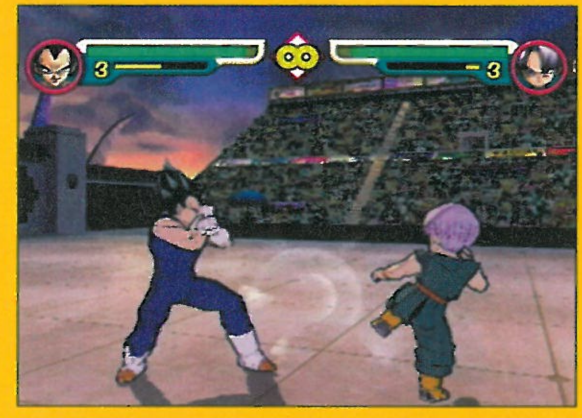
- ¡Por fin un **nuevo juego de lucha** para GC, y además bueno, y de Goku!.

GOKU. El Súper Guerrero más poderoso del universo vuelve una vez más protagonizar un juego de lucha en el que demostrará que, después de décadas salvando la Tierra, sigue en plena forma.

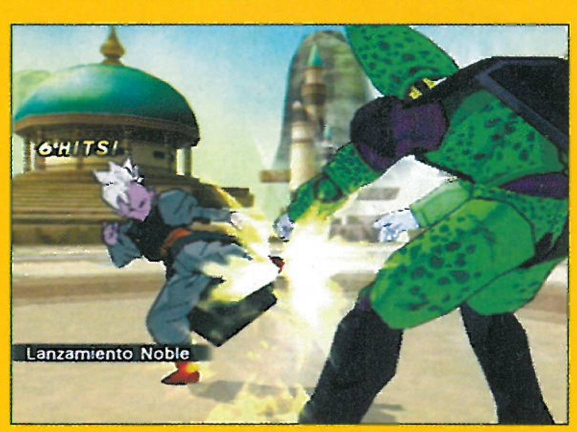




Los combates alcanzarán una velocidad endiablada, con los luchadores encadenando golpes sin parar, hasta en pleno vuelo.



Habrá dos formas de ganar en el Torneo Mundial: dejando a cero la barra de vida del rival o sacándolo del ring de un golpe.



Aprender las técnicas especiales de los luchadores será fundamental para ganar las peleas sin demasiados problemas.



Cuando lancemos una magia todo se llenará de luces, y la barra del enemigo bajará considerablemente. ¡Toma Onda Vital!

Aunque lo parezca, esto no es la serie de televisión, sino el próximo juegazo de Dragon Ball Z, que en un mes ocupará nuestras GameCube con los **combates 3D más espectaculares de Goku** y toda su pandilla.

Clavadito a la serie

Con muchos **más personajes y súper golpes que el primer Budokai** y unos gráficos que parecerán dibujos animados, este Dragon Ball nos va a dejar con la boca muy abierta. Como siempre, estarán todos los personajes que suelen aparecer: **Goku, Vegeta, Piccolo...** pero poco a poco iremos consiguiendo otros menos habituales, como **Kaioh Shin o Dabra.** Vamos, que el plantel de luchadores va a estar completito. Escenarios también habrá un montón, todos muy amplios y con **elementos que podremos destruir lanzando al rival contra ellos.** Y tampoco faltará variedad en los modos de juego: podremos luchar en **Duelos a un solo asalto,** competir en **Torneos Mundiales** para ganar dinerito (que luego usaremos para comprar en la tienda) o meternos de lleno en el **Mundo Dragón, un peculiar modo historia que se jugará sobre un tablero.** Está claro que Goku viene dispuesto a arrasar, y nosotros... ¡encantadísimos, como siempre!



DE OCA A OCA...

El Mundo Dragón es el modo principal. El mapa será una especie de tablero, como el de la oca, y los personajes harán de fichas. Cuando se encuentren dos... ¡tocará luchar!

Rayman vuelve con muchas novedades

RAYMAN HOODLUMS REVENGE

Practica tu salto y prepárate para jugar este plataformas desde un punto de vista diferente.

DATOS DEL JUEGO

- **GAME BOY ADVANCE**
- **PLATAFORMAS**
- **MARZO**
- Compañía: **UBISOFT**
- Equipo: **BLACKBONE**
- Origen del Juego: **FRANCIA**
- Jugadores: **1**

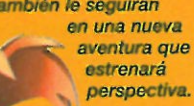
ADEMÁS SABEMOS QUE...

- **El control de Rayman se ha modificado para adaptarse a la nueva perspectiva de juego.** Los fans de la saga encontrarán un nuevo aliciente para vivir esta aventura.
- Cada vez que termines una fase, se evaluarán los objetivos logrados. **Cuando cumplas con todo los apartados, entrarás a niveles extra.**

COSAS DE FAMILIA

- **A pesar del cambio, el juego mantendrá la esencia de la saga.**

EL REGRESO DEL HÉROE. Rayman es un viejo conocido de los usuarios de GBA. Y no estará solo: Goblox, Murfy y los Diminutos también le seguirán en una nueva aventura que estrenará perspectiva.





Con la nueva perspectiva tendremos que dirigir mucho más los saltos y vuelos de Rayman, si no queremos acabar en el agua.



Además de saltar, planear y escapar de los enemigos, habrá que liberar a los Diminutos de su prisiones en forma de globo.



Ahora tú decides. Elige el camino y vuelve atrás cuando quieras. El nuevo Rayman permitirá mucha más libertad de movimientos.



Los peligros se han multiplicado. Ten ciudado con los barriles, los enemigos, no te caigas al agua y... respira de vez en cuando.

Los fans de Rayman estamos de enhorabuena. Pronto vamos a poder disfrutar de las nuevas aventuras del héroe del tupé amarillo. Algo siniestro ocurre en el Bosque Hojaclara y los Hoodlums vuelven a estar en el ajo. Globox se ha esfumado y Rayman, como buen amiguete, tendrá que localizarlo.

Una nueva perspectiva

Hasta aquí, puede que te suene. Pero no te equivoques, este **Rayman estará repleto de cambios.** Para empezar, **abandonará el scroll lateral** y nos ofrecerá un **aspecto renovado desde una perspectiva isométrica.** Con este cambio, todo el sistema del juego será diferente. Tendremos que **medir los saltos en profundidad y dirigir el puño con más precisión,** porque los enemigos nos rodearán. Incluso el desarrollo de los objetivos será distinto. Ya no vamos a poder solucionar las fases saltando. Ahora tendremos que **explorar el terreno para encontrar la forma de abrir las puertas.** A menudo habrá que volver sobre nuestros pasos y recorrer los escenarios varias veces hasta descubrir la manera de salir.

Muchos cambios, vale, pero tranquilo, los aspectos clásicos de la saga continuarán: **los lums, el colorido y la diversión rápida.**



UN NIÑO GRANDE

Globox iniciará su viaje por su cuenta y podremos controlarlo. Eso sí, no te creas que por ser grande es más valiente. Si no le das zumo de ciruela, le verás huir corriendo como un loco.

Tu Game Boy se llenará de humor y magia

TAK 2

Tak volverá con una nueva aventura repleta de hechizos, oscuridad y, cómo no, plataformas.

DATOS DEL JUEGO
- GAME BOY ADVANCE
- PLATAFORMAS
- MARZO
- Compañía: **THQ**
- Equipo: **AVALANCHE**
- Origen del Juego: **EE. UU.**
- Jugadores: **1-2**

ADEMÁS SABEMOS QUE...
- Tak utilizará **un buen puñado de nuevas armas y objetos,** entre los que se encuentra el poderoso "Dream Shaker", capaz de cerrar las grietas que llevan al mundo de los sueños.
- En esta aventura conoceremos a **JB, el hermano del maestro Jibolba,** que nos enseñará a movernos entre el mundo real y el de los sueños.

MÁS MÁGICO TODAVÍA
- Mucho **más humor y diversión** que en la primera parte, ¡va a ser genial!



Van a estar todos los divertidos personajes de la primera aventura y, además, conoceremos a tres nuevos dioses Juju.


Los enemigos de Tak serán criaturas de pesadilla muy peligrosas... y muy divertidas. ¡Mirad el careto de ese bichejo!


Aparte de ser un buen mago, Tak es todo un atleta: podrá saltar, correr, trepar por lianas...

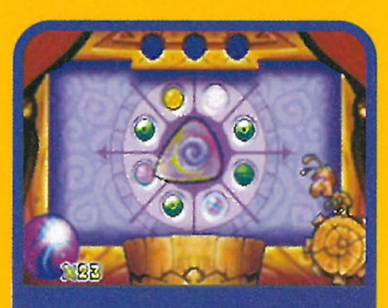

A veces tendremos que buscar a algún animal que nos ayude a superar los peligros. Este oso tan majete será uno de ellos.

Harry Potter no es el único aprendiz de mago con talento, y aquí llega el bueno de Tak para demostrarlo. Volverá a GBA con **una aventura épica,** llena de **plataformas** y una buena cantidad de **nuevos hechizos.**

Aprendiz de mago

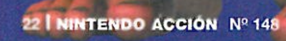
Tak va a tener que mejorar mucho sus habilidades para recuperar el Bastón de los Sueños y vencer al malvado hechicero Tlaloc. Podrá **saltar, trepar, rodar, golpear con su bastón mágico...** pero sus principales armas serán los **nuevos poderes Juju.** Sobre todo los que le permitirán **poseer el espíritu de los animales y transformarse en ellos.** Además, Tak viajará entre el mundo real y el mundo de los sueños a sus anchas gracias a las pociones de "sueñergía". Así podrá enfrentarse sin problemas a las criaturas de pesadilla que están invadiendo su apacible mundo. Volveremos a ver a todos los personajes que ya aparecieron en la primera parte, desde el maestro de Tak hasta **su panda de amigos, que pondrán el toque de humor** al juego. Si a todo esto le añadimos unos gráficos coloristas y **un montón de minijuegos multijugador,** tenemos lo necesario para disfrutar a tope con **un plataformas lleno de magia.**

TAK, EL HECHICERO. A las órdenes de su maestro Jibolba, Tak se ha convertido en todo un chamán. Es capaz de levitar, de lanzar bolas de energía e incluso de poseer los espíritus animales. Ahora afrontará su mayor reto: recuperar el Bastón de los Sueños.



Pues sí que está caro todo, sí.

Para progresar en nuestra aventura necesitaremos comprar ayudas como pociones de vida o de poder mágico. Aunque para pagarlas tendremos que recoger muchas esferas de cristal. Por suerte, a veces encontraremos una ruleta en la que multiplicar nuestra riqueza... o perderla toda.




FIFA
Street
NO ES SUFICIENTE GANAR
TIENES QUE HACERLO CON ESTILO
EA SPORTS
BIG
3+
www.pegi.info
PlayStation 2
XBOX
NINTENDO
GAMECUBE
FIFA
Official FIFA Licensed Product
www.fifastreet.com
www.es.easports.com

¡ALUCINA CON LOS 13 PRIMEROS JUEGOS!

¡Sale el 12 de marzo por 149,99 Euros!

YA ESTÁ AQUÍ LA PORTÁTIL DEL FUTURO

¡Nintendo DS, nace una nueva forma de jugar!

Doble pantalla, comunicación inalámbrica, reconocimiento de voz... ¡prepárate para cambiar la forma en que veías y sentías los juegos! Vas a descubrir el "poder del dedo". Vas a tocar la pantalla, a flipar con un control rápido, directo y preciso sobre tus juegos. Vas a sentir la revolución de Nintendo en tus manos. ¿Estás listo para descubrir Nintendo DS? Pues, querido jugón, es toda tuya.

LO PRIMERO DE TODO

- **LANZAMIENTO EN ESPAÑA:** 12 de Marzo
- **PRECIO:** 149,99 Euros
- **INCLUYE EN EL PACK:** La utilidad Pictochat y una demo de Metroid Hunters (First Hunt)
- **PRECIO DE LOS JUEGOS:** Entre 29,99 y 39,99 Euros
- **JUEGOS DISPONIBLES EN EL MOMENTO DEL ESTRENO:** 13 juegos
- **JUEGO EN DESARROLLO:** Más de 120 títulos
- **Nº DE UNIDADES A LA VENTA EN EUROPA EL DÍA DE ESTRENO:** 650.000
- **UNIDADES VENDIDAS EN JAPÓN Y USA A FINALES DE 2004:** 2,8 millones





LAS GENIALIDADES DE NINTENDO DS



ALGUNOS "PALABROS" TÉCNICOS

- **Tamaño:** 148,7 mm x 84,7 mm x 28,9 mm.
- **Pantallas:** Doble pantalla LCD retroiluminada, resolución de 256 x 192 píxels, con capacidad para 260.000 colores. Pantalla inferior táctil.
- **Comunicación inalámbrica:** IEEE 802.11, un formato inventado por Nintendo con un alcance de juego de 10 a 30 metros. Podremos conectar varias DS utilizando una sola tarjeta (modo Descarga DS).
- **Sonido:** Altavoces estéreo.
- **Alimentación:** Batería de Ión-litio con duración de hasta 10 horas. La consola tiene un modo para ahorrar energía, e incluye adaptador.

MÁS DATOS INTERESANTES

- **Controles:** Micrófono integrado para reconocimiento de voz; botones frontales A, B, X, Y; cruceta; botones L, R, Start, Select.
- **Entradas:** Puerto para las tarjetas DS; puerto para los juegos de Game Boy Advance; conexiones para auriculares y micrófono.
- **Extras:** Incluye la utilidad «Pictochat» (con la que podremos chatear con hasta 16 jugadores) y reloj interno con fecha, hora y alarma.

FUIMOS A PARÍS PARA "TOCARLA"

El 27 de enero viajamos a París para asistir a la presentación europea de DS. En el hotel Le Meridien Montparnasse, muy glamuroso por cierto, Nintendo descubrió la fecha de salida, el precio y los primeros juegos. Estuvimos en la rueda de prensa y, cómo no, en la fiesta que se montó después, junto a los jefazos de la Gran N. ¡Menudo lujo, chicos!









1. La flor y nata de la Gran N (junto a Will Wright, creador de los Sims), echándose una partida con Mario Kart DS en exclusiva mundial. Eso es inalámbrico a tope con 8 jugadores.
2. Satoru Iwata, presidente de Nintendo: "Nintendo DS cambiará el futuro del juego en las portátiles". Coincidimos con él: "desarrolladores felices, jugadores felices".
3. Sí, también hubo una superfiesta. Tras la presentación, Nintendo montó un buen sarao con un picante grupo invitado, las Girls about.
4. El director de la revista (que le gusta chupar cámara), a punto de enfrascarse con uno de los juegos. Había mogollón de muebles demo DS con todos los lanzamientos a nuestra disposición (incluso una zona de masajes...).

EL PRIMER CONTACTO

¿Qué hacer cuando te acabas de comprar una DS? No se lo preguntes al vecino de arriba, mejor echa un ojo aquí y entérate de qué va la cosa.



1 SÁCALA DE LA CAJA y comprobarás que su tamaño permite llevarla en un bolsillo... ¡pero no la dejes ahí! Cógela, admira su belleza y despliégala.



2 ABRE LA CAJA DE UN JUEGO y antes de gritar "¡me han timado, aquí no hay nada!", fíjate en una cosita pequeñita que... ¡sí, eso es una tarjeta DS!



3 INTRODUCE LA TARJETA DS en su ranura correspondiente, la de la parte superior. Aprieta un poquito y sonará "click". ¡Ya está metido el juego!



4 PARA LOS CARTUCHOS DE ADVANCE hay otra ranura, abajo. ¿Quieres meter uno? ¡A ver si la vas a romper, que...! Es broma, hombre, tranquilo.



5 ENCIÉNDELA pulsando el botón Power, sobre la cruceta, y... ¡babeeeaaa! El logo de la consola, acompañado de un sonidillo, te da la bienvenida.



6 SACA EL PUNTERO de la parte trasera de la consola. Es ese palito de plástico, sí. Ahora vuelve a abrir la consola y toca la pantalla, verás qué risa.



7 TIENE UN SISTEMA OPERATIVO que incluye las funciones de reloj, calendario y alarma, además de permitirte meter nombre de usuario y otras cosillas.



8 TOCA JUGAR, pero antes fíjate en que además del juego de DS, tienes disponibles el Pictochat, la Descarga DS y jugar al juego de GBA. ¡Qué flipe!



9 ¡HOLA MARIO! Sí, sí, tócalo con el puntero para saludar, y habrás abierto el modo "pintor". Puedes dibujar lo que quieras, o "darle un repaso" a Mario.



10 QUÉ RESOLUCIÓN, QUÉ SONIDO... ¡qué flipe general! Y si ya empiezas una partida y subes el volumen, pues el placer aumenta.



11 MUÉVETE CON UN DEDO, pero antes ponte esa tirilla de tela con un cacho de plástico que cuelga de la DS. Así el control es más preciso.



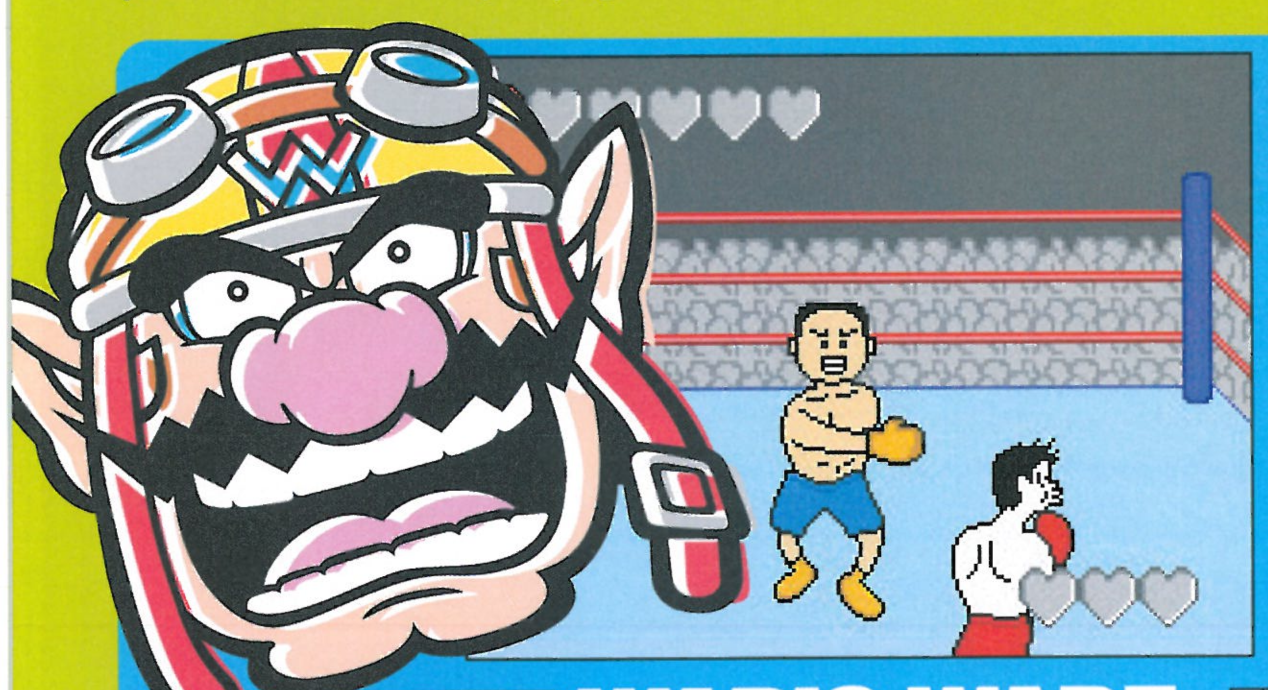
12 ¡A RECARGARLA! Porque tras estar jugando de 6 a 10 horas, se queda sin batería, la pobre. Eso sí, en 4 horas, ¡vuelve, que ya está cargada!

¡¡BIEN, Y AHORA VAMOS A JUGAR CON TODO ESTO!!

Sé el primero en enterarte de cómo serán los primeros títulos que jugaremos con Nintendo DS.

Los 13 PRIMEROS JUEGOS

- Wario Ware
- Super Mario 64 DS
- Rayman DS
- Los Urbz
- Pokémon Dash
- Project Rub
- Zoo Keeper
- Asphalt Urban
- Ping Pals
- Spider-Man 2
- Polarium
- Robots
- Mr. Driller





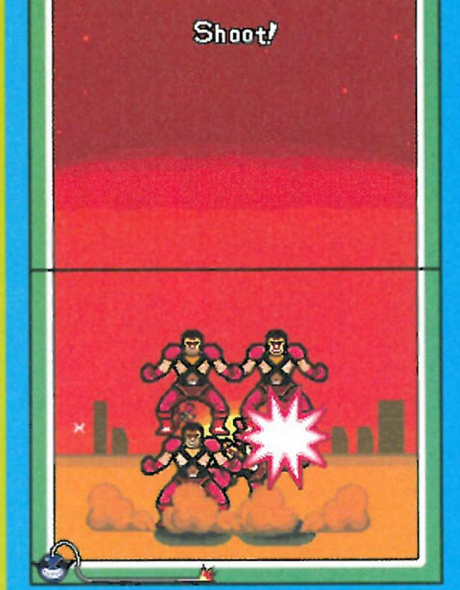
Este será uno de los pocos microjuegos en los que sabrás que hay que... frotar, sí.

WARIO WARE

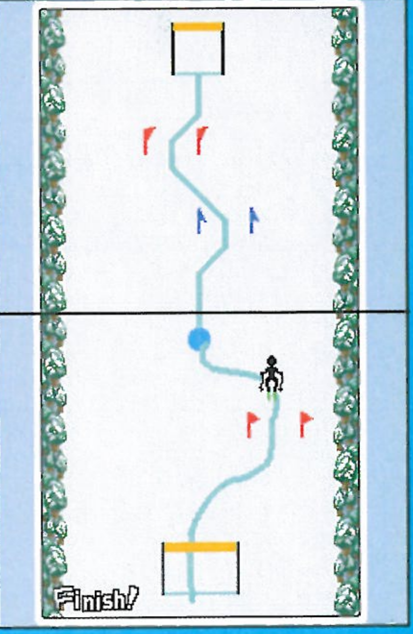
Mira, toca, rasca, sopla... ¡Te vas a enterar de lo que es un microjuego!

- Tipo de juego: MINIJUEGOS
- Compañía: NINTENDO
- Extras: UTILIDADES, 2 JUGADORES
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

El juego para Nintendo DS más vendido en Japón lo es por varias razones. La primera es el **"feeling Wario Ware"**. Todo el que ha probado alguna versión del título, ya sea en CUBE o GBA, sabe a qué nos referimos. Esto de los microjuegos es algo apasionante para cualquier tipo de jugador. El reto será el mismo en esta entrega para DS, es decir, saber lo que hay que hacer, y hacerlo, **en poco más de 3 segundos.** Y si lo haces bien, va bajando el límite, así que... Sí, algo increíble. Pero más aún lo será el vernos **matando moscas a golpe de puntero, en la pantalla inferior;** rascando una moneda por la misma vía o, atención señores que esto es alucinante... ¡soplándole a la consola para hacer volar un avión de papel! ¡La repanocha! ¡El flipe total! Ya veremos si no bate récords de ventas en Europa.



En Japón deben conocer las torres catalanas, y en «WarioWare» habrá que tirarlas. Y rápido.



¿Qué tal un slalom colina abajo, guiando con el puntero a nuestro monigote? Bien, ¿no?

RAYMAN DS

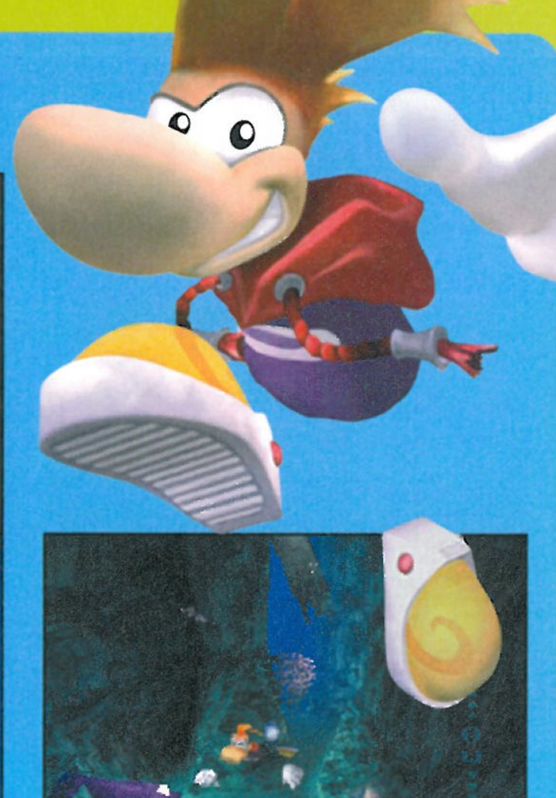
Este carismático héroe dará el salto a DS con una aventura muy loca.

- Tipo de juego: AVENTURA/PLATAF.
- Compañía: UBISOFT
- Extras: CONEXIÓN INALÁMBRICA 4 JUGADORES
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

El dinámico Rayman también quiere asistir al nacimiento de la reina de las portátiles. Y su regalo será una aventuraza de las que marcan época. Muy en su línea, pero con algunas particularidades. La primera, que **el guión será totalmente nuevo** (aunque seguiremos rescatando Lums) y la segunda, por supuesto, ¡que **jugaremos en dos pantallas! La inferior servirá para guiar al amable personajillo.** Si os colocáis el pad de la correa en el pulgar de la mano izquierda, y combináis su movimiento con los botones de la parte derecha, todo junto, haremos que **Rayman camine, corra, salte, planée y realice todo tipo de golpes con sus puños arrojadizos.** Así nos tendremos que ir defendiendo mientras recorremos **45 niveles** de máxima belleza. Y, por si los terminas, ¡tendrá modo multijugador!



En esta ocasión Rayman tendrá que luchar contra unos piratas a base de sus puños... y nuestro pulgar.



En DS también disfrutaremos del sobresaliente trabajo artístico que Rayman ha venido mostrando en su saga.

LOS URBZ

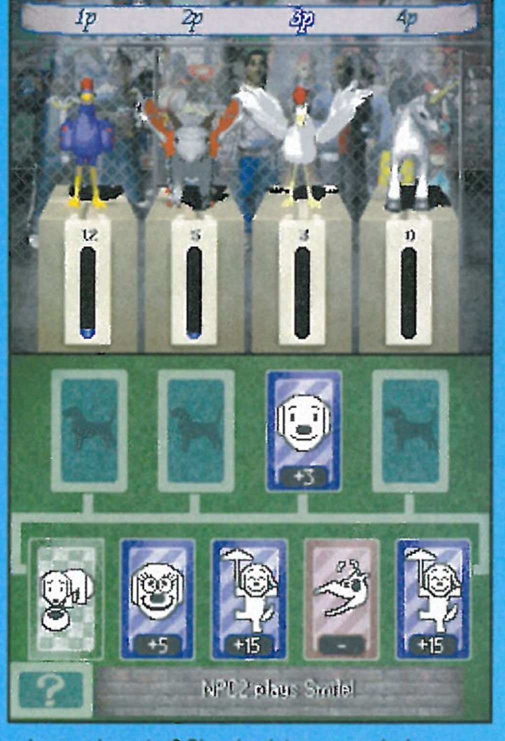
Con tu DS serás el amo del barrio; con tus Urbz, ¡el rey de la ciudad!

- Tipo de juego: AVENTURA Y COMUNICACIÓN
- Compañía: EA GAMES
- Extras: MINIJUEGOS EXCLUSIVOS PARA DS
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

Los urbanitas de EA, tras los éxitos cosechados en el resto de consolas Nintendo, quieren probar, como siempre, lo más nuevo. Es decir, que utilizarán nuestras Nintendo DS como alojamiento, mientras los jugadores nos devanamos los sesos para mantenerlos con vida. Bueno, los sesos y los dedillos, porque la nueva portátil nos abrirá **nuevas posibilidades como navegar por los menús a base de toquecitos en la pantalla inferior, o participar en minijuegos exclusivos** para DS usando también las virtudes de la consola. Vamos, que Miniopolis será parecida pero no te parecerá lo mismo si la visitas "subido" a tu Nintendo DS.



Habrá cientos de objetos, como siempre, pero en DS bastará con señalar para comprar lo que queramos.



¿Juegos de cartas? Sí, y de pintura, y musicales... Servirán para ganar dinero y serán exclusivos de DS.





Gracias a ciertos ítems, Mario y sus colegas podrán adquirir habilidades especiales como flotar cual globo.

SUPER MARIO 64 DS

Mario, Luigi, Wario y Yoshi protagonizarán "La Aventura de Nintendo 64" por excelencia... en DS.

- Tipo de juego: AVENTURA DE PLATAFORMAS
- Compañía: NINTENDO
- Extras: CONEXIÓN INALÁMBRICA 4 JUGADORES, 36 MINIJUEGOS
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

Igual eres tan jovenzuelo que ni sabes lo que era una Nintendo 64. Pues una consola en la que Mario dio el salto a las 3D de manera magistral, sentando las bases del género "aventura en 3D plataformera". Y eso es lo que nos espera en DS, **aquella aventuraza, pero con cuatro personajes, un mundo aún más extenso que el original, control táctil, sonido envolvente**, y **150 estrellas por conseguir (30 más que en N64) a base de saltos, carreras y mucho ingenio**. Y también unos minijuegos táctiles... ¡increíbles!



Enemigos de los de toda la vida, en la consola más puntera del mercado. Ahora podremos eliminarlos, casi literalmente, con un solo golpe de dedo.

¡Las estrellas te esperan en partidas multi!

COMPITE CONTRA TUS HÉROES PREFERIDOS

El modo multijugador permitirá, con una sola tarjeta de «Super Mario 64 DS», que tú y otros tres usuarios de Nintendo DS participéis en "la caza de la estrella". Cada jugador controlará a un Yoshi de distinto color (que pueden convertirse en los otros tres héroes de la aventura principal cogiendo una gorra). Tras establecer la conexión entre las cuatro DS, el jugador que tenga la tarjeta elegirá la zona donde tendrá lugar la "pachanga", y después... ¡a mirar dónde está la estrella en el mapa, correr hacia allí y arreglárselas para ser el primero en conseguirla! ¡y si hay que dar tortas, pues se dan!



PROJECT RUB

¿Has pensado en echarte novia? Pues inténtalo y... ¡verás la que te espera!

- Tipo de juego: MINIJUEGOS
- Compañía: SEGA
- Extras: MICRÓFONO ACTIVO
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

El mejor juego para comprobar de lo que es capaz una DS, según algunos, es un **"simulador de ligoteo" a base de minijuegos.** Nuestro cometido será agasajar a una jovenzuela demostrando nuestra valía en cada una de las pruebas que **el Sonic Team de Sega** se ha sacado de la manga. Nos veremos haciendo tonterías impensables como frotar el estómago de nuestro héroe para que salgan unos peces que se ha tragado, tirarnos con un carrito de supermercado por una cuesta abajo, o liarnos a gritos (reales) para llamar la atención de la joven... Que sí, que habrá mucha "tontá", pero también verdaderas demostraciones de cariño y buenas intenciones, como **hacerle el boca a boca a la chica a base de golpecitos** (con el puntero) en el corazón e insuflando aire a soplidos en... el micrófono de la DS. Todo esto con unas animaciones geniales y un sonido fiestero a tope.



¡Vaya, la chica se ha manchado! Y deberemos limpiar las manchas con el puntero, sin tocar... donde no es.



También te verás buscando el anillo de la joven a base de rebuscar en la arena, en un tiempo limitado.

PING PALS

¿Cómo que tus amigos ya no te escriben? Con una DS, su puntero y este juego, verás como te escribirán.

- Tipo de juego: COMUNICACIÓN
- Compañía: THQ
- Extras: CONEXIÓN INALÁMBRICA 8 JUGADORES
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

El **"chateo" se va a poner de moda** entre los usuarios de DS con este juego. Es sencillamente un programa para hablar entre un máximo de 8 jugadores en el que además de narrarnos lo que nos dé la gana, podremos **dibujar, comprar y vender miles de objetos, y crearnos un avatar único.** Personalidad que luego podremos apoyar con un nombre molón y una "foto" lo más llamativa posible. ¡Perfecto para charlar en clase, sin llamar la atención!



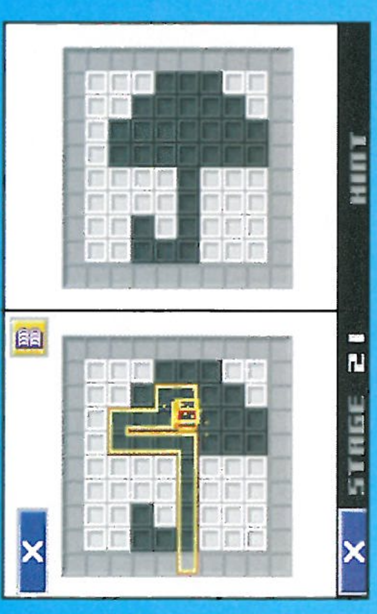
Podremos enviar ítems, iconos y todo tipo de mensajes a los demás jugadores.

POLARIUM

Nintendo nos traerá el primer puzzle para DS, que mezclará los clásicos Othello y Tetris de forma magistral.

- Tipo de juego: PUZZLE
- Compañía: NINTENDO
- Extras: CONEXIÓN INALÁMBRICA 2 JUGADORES
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

Para ser el primero de su género, resultará altamente original. «Polarium» te pedirá que **reproduzcas en la pantalla inferior la imagen que salga en la pantalla superior.** Vamos, que hagas que lo de abajo sea igual que lo de arriba. Para ello sólo contarás con tu punterillo y tus neuronas, pues deberás encontrar la manera de hacerlo con una sola línea continua, que irá dando la vuelta a los cuadritos por los que pase. ¿Complicado? No, sólo difícil de explicar. ¡Ya verás qué "vicios"!



Un paraguas arriba y, tras dibujar una línea en la pantalla, ¡un paraguas abajo!





Conectando Rojo Fuego, Verde Hoja o Esmeralda, ¡desbloquearemos 380 pistas!

POKéMON DASH

¡Aquí el Pokémon que no corre, vuela! Y después de volar, aterriza, corre, navega y... ¡corre más!

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 6 JUGADORES, 380 PISTAS DESBLOQUEABLES**
- Lanzamiento: **12 DE MARZO**

¡Queridos fans de Pokémon, se acerca la hora de demostrar que somos buenos entrenadores incluso en Nintendo DS! Esta vez **la cosa no irá de pelear, sino de correr. Correr mucho, y a patita.** Así que olvidad lo de "tener mano dura" con las criaturas y dad la bienvenida a la mano ágil. ¿Que por qué? Pues porque **la velocidad que alcance nuestro Pokémon** (Pikachu, al principio) dependerá de lo rápidos que seamos deslizando el puntero por la pantalla inferior. Con el radar, una vista cenital y este sistema de tracción a los tres dedillos, deberemos ir alcanzando, en orden, ciertos puntos del escenario y llegar a la meta antes que los demás participantes. Nos esperan más de **25 tramos** de carreras a campo traviesa, divididos en 5 Copas, y modos multi para competir hasta seis jugadores.



Ahí están Pikachu, Meowth, Torchic, Spinda, Pikachu, Bulbasaur y... ¿y quién es ese de abajo...? ¡Sí, «Pokémon Dash» traerá un nuevo Pokémon!



Pokémon se estrena en DS con un simpático juego de carreras.

Los transportes alternativos de Pikachu

CARRERAS POR TIERRA, MAR Y AIRE

Habrá momentos en los que, lo que es corriendo, no podremos cruzar un lago, río o mar. Será entonces cuando haya que echar un ojo al mapa, arriba, para localizar cualquier cosa que nos pueda ayudar. Si ves unos globos de colores, cógelos porque te elevarán decenas de metros. Una vez arriba y localizado el siguiente punto de control, deberás desplazarte hacia él (deslizando el puntero por la pantalla, también) y aterrizar con mucho cuidadito. En el caso de que sea un Lapras lo que veas, súbete a él y podrás seguir dándole al puntero como si corrieras, pero sobre el agua.

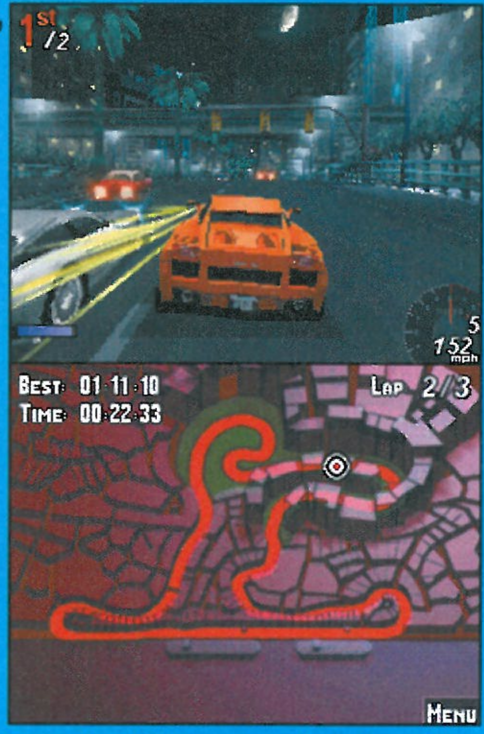


ASPHALT URBAN GT

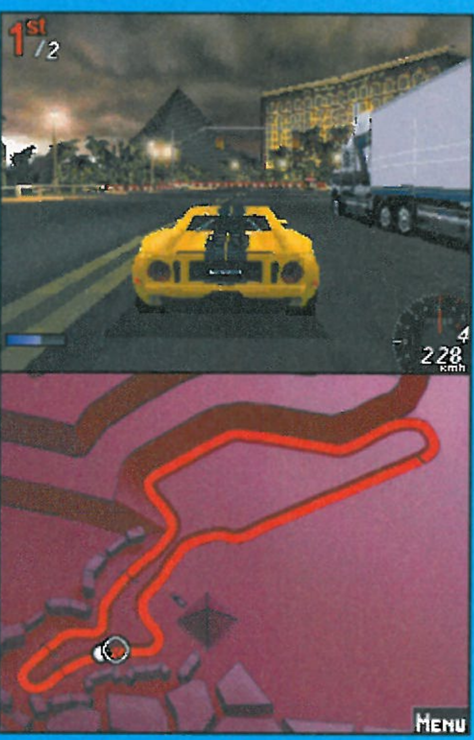
Una mezcla de velocidad, cochazos "tuneables" y bellos circuitos urbanos.

- Tipo de juego: CARRERAS
- Compañía: UBISOFT
- Extras: CONEXIÓN INALÁMBRICA 4 JUGADORES
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

Si nunca has pilotado un **Lamborghini, un Hummer o un Mazda,** aquí tendrás la oportunidad. El "racer" de Ubisoft promete una **sensación de velocidad despeinante** mientras conducimos por el centro de famosas ciudades de todo el mundo. Circuitos recreados al más mínimo detalle gracias a unas gloriosas 3D que nos dejarán vislumbrar la potencia gráfica de nuestra DS. Además, en el modo de juego principal podremos **retocar cada coche que vayamos ganando,** de manera que se adapte perfectamente a nuestro estilo de conducción. Y también podremos correr contra el crono, echar una carrerita rápida con circuito y coche aleatorios, escapar de la policía en una huída vertiginosa y, el plato fuerte... ¡echar carrerazas entre 4 jugadores por conexión inalámbrica, cada uno con su coche tuneado al gusto!



El control será clásico, con cruceta y botones. Así podremos ver bien el mapa de la pantalla inferior.



Además de los participantes en la carrera, tendremos que vérnoslas con el intenso tráfico de las ciudades.

ROBOTS

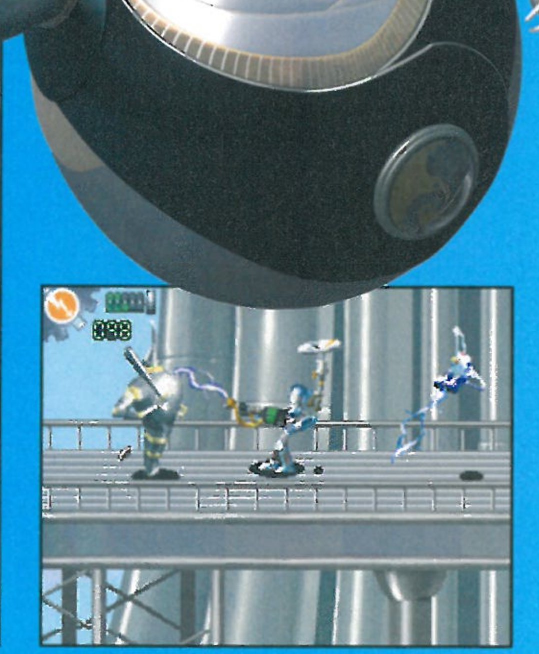
Te espera una aventura repleta de metal, chips... ¡y muchas ideas geniales!

- Tipo de juego: AVENTURA
- Compañía: VIVENDI UNIVERSAL
- Extras: MINIJUEGOS
- Lanzamiento: 12 DE MARZO

¿Te suenan Rodney, Chicharra, Gran Soldador, Manivela, Cigüeñal, o Tía Turbina? Pues pronto será así, porque todos ellos aparecerán en esta **versión jugable de la película 'Robots', de los creadores de 'Ice Age'.** Manejaremos al creativo Rodney, siempre acompañado por su invento/amigo Genio Robot, en una aventura donde deberemos **eliminar a todo robot malintencionado** que se cruce en nuestro camino. ¿Cómo? Pues en principio, **a golpes de llave inglesa.** Pero según avancemos iremos encontrando **piezas sueltas con las que podremos hacer armas increíbles.** Eso sí, deberemos **montarlas nosotros, girando y acoplando las piezas con nuestros dedos,** en la pantalla táctil. Una original aventura que se verá aderezada con **adictivos minijuegos** como conducir por una transitada carretera en forma de medio tubo, al estilo «F-Zero».



Nuestra capacidad ofensiva dependerá del ingenio que tengamos uniendo piezas para construir armas.



Veremos enemigos que nos atacarán a base de rayos eléctricos, trampas magnéticas... y tortas, también.

SPIDER-MAN 2

Peter Parker vuelve a escena para protagonizar una aventura peliculera.

- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Extras: **NO DISPONIBLE**
- Lanzamiento: **12 DE MARZO**

El héroe de Manhattan va a iniciarse en la doble pantalla con una aventura para caerse de espaldas. Estará basada en la segunda película de Columbia Pictures, y se dice que **tendrá el mejor motor gráfico ideado para DS.** Nuestro personaje, de **movimiento realista y fluido,** caminará, saltará y se descolgará por una **ciudad completamente en 3D,** aunque su camino estará marcado de antemano. ¿Cómo que "vaya hombre"? Esta mezcla de dimensiones dará como resultado un increíble realismo visual, y una jugabilidad a la antigua usanza. Es decir, que para combatir no habrá que preocuparse de las 3D... pero sí de la pantalla táctil. **En medio de las peleas podría encenderse algún panel de los golpes especiales;** tocándolo a tiempo, Peter lanzará la red, hará un barrido, o lo que se tercie. ¡Se va a enterar el Doctor Octopus de lo que vale una DS!, ¡estaría bueno!



Los enfrentamientos con jefes finales también usarán la pantalla táctil, para señalar los posibles objetivos.



Durante las luchas callejeras deberemos fijarnos en la pantalla inferior para pulsar los especiales de Spidey.

ZOO KEEPER

¿Sabes jugar a las tres en raya? ¿Y con monos, elefantes, osos, leones, cocodrilos y jirafas de por medio?

- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **IGNITION**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 2 JUGADORES**
- Lanzamiento: **12 DE MARZO**

¡¿Otro puzzle?! Pues sí, y promete ser **tan adictivo como original.** Nuestro cometido será ir cambiando de sitio piezas de diferentes colores/animales, hasta hacer coincidir tres o más del mismo "palo" en línea vertical u horizontal. Entonces esas fichas desaparecerán del tablero y... caerán más hasta rellenar el hueco. Sí, siempre andaremos con la pantalla táctil hasta arriba, así que, aprended a evitar agobios... que ya los tendréis jugando a dobles por conexión inalámbrica.



Algunas de las fichas serán ítems que, al tocarlos, limpiarán la pantalla de bichos.

MR. DRILLER

El interior de la Tierra esconde muchas sorpresas. Entre ellas, un tío cabezón que no para de excavar.

- Tipo de juego: **PUZZLE**
- Compañía: **NAMCO**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 5 JUGADORES**
- Lanzamiento: **12 DE MARZO**

Seguro que más de uno ya sabe de qué va esto. Sí, hay que **excavar lo más rápido posible para encontrar tesoros,** ítems de ayuda y, sobre todo, oxígeno para poder seguir excavando. Pero en DS tendrá más gracia aún, porque los restos de piedras multicolores que vayamos dejando atrás (o arriba, mejor) irán apareciendo en la pantalla superior, de manera que no tendremos que recordar dónde podíamos excavar y dónde no. Con cuatro modos de juego y multi para 5.



El modo arcade nos llevará de gira por todo el mundo, taladradora en mano.

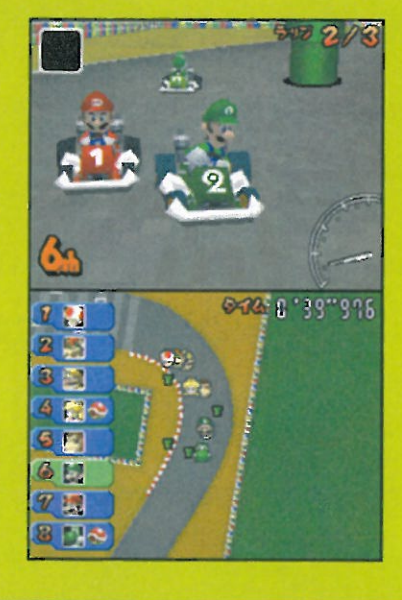
Y ESTO ES LO QUE VENDRÁ MUY PRONTO...

Hemos echado un vistazo a la bola de cristal para avanzaros el futuro. ¡Y lo que vimos nos dejó alucinados!

MARIO KART DS

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 8 JUGADORES**
- Lanzamiento: **PRIMAVERA**

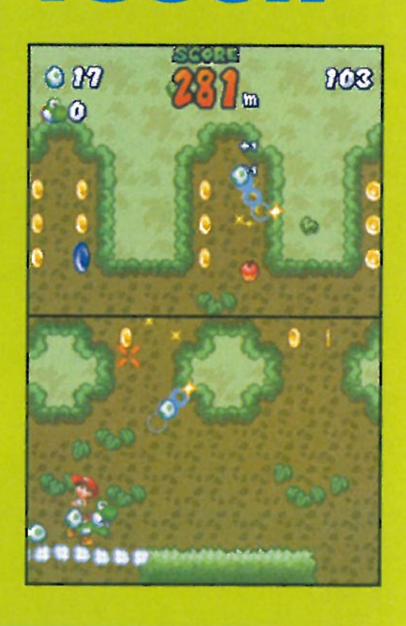
Después de ver a los grandes jefazos de Nintendo disfrutar como chavales en una competición Mario Kart a 8, no lo dudamos: éste será uno de los títulos más potentes para DS. Sí, porque **al encanto y jugabilidad de los clásicos Mario Kart, añadirá facilidad de competición.** Y ocho fans enfrascados en una de éstas puede ser total. Por lo demás, **juego en la pantalla de arriba y mapas e información en la de abajo.** Bueno, con tantos colegas concentrados hará falta situarse en todo momento.



YOSHI'S TOUCH

- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 2 JUGADORES**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

La pareja Yoshi-Baby Mario vuelven al ataque con un juego hecho a la medida de DS. En la primera parte de las diferentes fases tendremos que **guiar el descenso de Mario hacia Yoshi dibujando plataformas en la pantalla táctil.** Cuando se reúnan, el puntero marcará el lanzamiento de huevos hacia los enemigos y la recogida de monedas. Total, que sólo usaremos la pantalla táctil, pasando de los botones. ¡Y el modo 2P será cooperativo, toma ya!





CASTLEVANIA DS

- Tipo de juego: **ARCADE**
- Compañía: **KONAMI**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

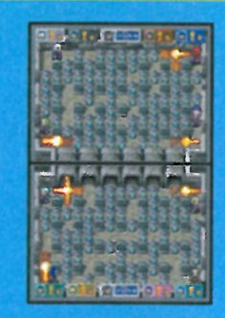
Lo más llamativo de este nuevo Castlevania será la posibilidad de dibujar los hechizos de ataque en la pantalla táctil. Así la clásica acción tendrá nuevo aliciente. Eso y el intercambio de almas vía conexión sin cables.



NINTENDOGS

- Tipo de juego: **MASCOTAS**
- Compañía: **NINTENDO**
- Extras: **NO DISPONIBLE**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Rascarles la barriga, darles Friskies, hacer que salten a la comba, lanzarles el frisbie... Realmente nos relacionaremos con los perritos, tan monos ellos, de este juego. Y todo, claro, a través de la pantalla táctil, que funciona de lujo.



BOMBERMAN DS

- Tipo de juego: **ARCADE**
- Compañía: **HUDSON/UBISOFT**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 8 JUGADORES**
- Lanzamiento: **VERANO**

¡Revolución Bomberman! Ahora las batallas se jugarán en las dos pantallas, para ver mejor. Y bastará un grito para hacer que todo explote y ganar. Imagínate lo que puede ser esto a 8 jugadores.



NEED FOR SPEED

- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Compañía: **EA GAMES**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 4 JUGADORES**
- Lanzamiento: **MAYO**

Las carreras de tuning, con opciones increíbles. En la pantalla táctil podremos controlar la cantidad de turbo que metemos al coche y también diseñar los adhesivos con un programa especial.



ATARI CLASSICS

- Tipo de juego: **VARIOS**
- Compañía: **ATARI**
- Extras: **CONEXIÓN INALÁMBRICA 4 JUGADORES**
- Lanzamiento: **ABRIL**

Diez de los juegos más clásicos de todos los tiempos, entre ellos Missile Command, Asteroids, Pong, Breakout, Centipede o Tempest, con gráficos realizados por artistas del graffiti. ¡Va ser la bomba!



KIRBY DS

- Tipo de juego: **ARCADE**
- Compañía: **HAL/NINTENDO**
- Extras: **NO DISPONIBLE**
- Lanzamiento: **OTOÑO**

Kirby seguirá el estilo de Yoshi y nos invitará a utilizar el puntero a tope. Tendremos que dibujar las plataformas que permitirán al gordinflón llegar al final del nivel. ¿Fácil? Espera, que también habrá que coger monedas, ítems...

SUSCRÍBETE A Nintendo Acción

Y LLÉVATE ESTA ALUCINANTE MOCHILA POKéMON



Tamaño mochila: 40 x 31,5 x 15,5 cm.





suscríbete y consigue un 10% de descuento + Mochila de regalo por sólo 32,30€

Sólo hay 1.000 mochilas ¡suscríbete hoy mismo!

➔ Llama ahora por TELÉFONO 902 540 777

De lunes a viernes de 9 a 13h. y de 15 a 18h.
Horario de verano: Julio y Agosto de 8:30h. a 16:00h.

➔ Envía CUPÓN por correo

HOBBY PRESS - Apdo. 34FD
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

➔ Envía cupón por FAX 902 540 111

➔ E-MAIL suscripcion@hobbypress.es

➔ INTERNET
www.suscripciones-nintendoaccion.com

Y si te has perdido algún número de tu revista favorita consíguelo entrando en ***www.hobbypress.es/atrasados***

PARA SUSCRIBIRTE:

❑ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción por 12 números por sólo 32,30 € (10% de descuento) más 5€ de gastos de envío y recibir de regalo una mochila POKéMON.

FORMA DE PAGO **(Elige una de las 2 opciones)**

Nintendo Acción

Nombre y Apellidos del Titular ....

❑ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Cuenta Corriente ENTIDAD | AGENCIA | DC | Nº DE CUENTA

❑ **TARJETA DE CRÉDITO:** **NÚMERO** **CADUCIDAD**

○VISA ○MASTER CARD ○4B ○EUROCARD ○6000

Nombre/ Apellidos.................... Fecha de Nacimiento.................... Teléfono ....

Domicilio .... C. Postal (imprescindible).................... Localidad.................... Provincia ....

E-Mail: ....

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- **Por razones de operatividad, el número de teléfono está reservado exclusivamente para suscripciones.**
- **De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid**
- **No se aceptan suscripciones fuera de España.**
- **Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.**

OK Nintendo Acción

FICHA TÉCNICA





- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: CAMELOT
- Tipo de juego: TENIS
- Idioma: TEXTOS CASTELLANO

- Tarj. de memoria: 3 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-4

- Datos: 14 PERSONAJES
- Extras: 4 PERSONAJES SECRETOS
- Modos: TORNEO Y EXHIBICIÓN

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 25 DE FEBRERO

¡Todo el "power" de Mario en tu raqueta!



MARIO POWER TENNIS

Con las nuevas ideas locas de Mario, enseguida verás que los juegos de tenis nunca habían sido tan divertidos.

Mario quiere demostrar que a deportista no hay quien le gane. Y qué mejor que con un juego de tenis de los "suyos". ¿Recordaréis que **ya triunfó en N64 con un tenis,** verdad? Pues esta vez utilizará la misma fórmula pero potenciada con **más personajes, modos de juego y un montón de vistosos super golpes.**

¡Ve preparando tu saque!

Están todos los colegas invitados al nuevo torneo: Mario, Donkey, Waluigi... vienen dispuestos a jugar los **partidos individuales y dobles más originales del mundo.** Y es así gracias a la incorporación de los geniales **golpes especiales.** Cada personaje tiene dos, uno ofensivo para machacar al rival y otro defensivo para salvar las bolas imposibles. Puedes desactivarlos o aprovecharlos, depende de lo "serio" que quieras jugar. Pero desde luego son toda una exhibición.

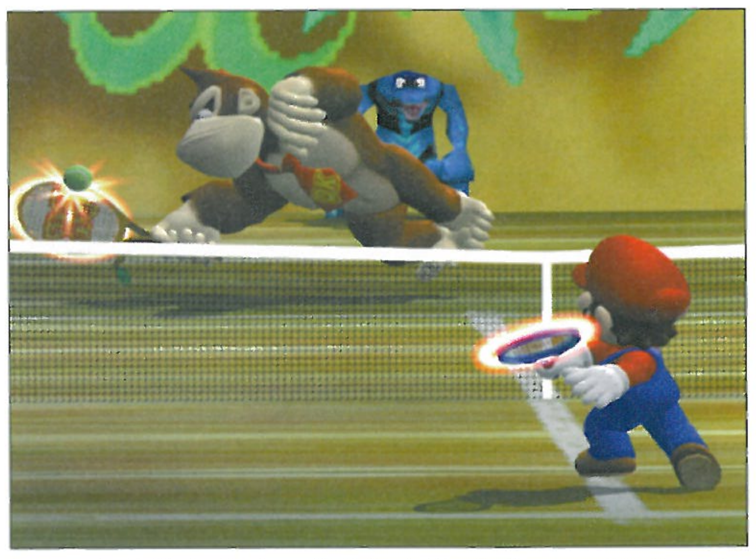
En cuanto a **modos de juego, el torneo** es el principal. Ganando consigues personajes, escenarios y un sinfín de secretos más. Hay un torneo normalito, en pistas de hierba, moqueta y tierra batida; y otro en el que los escenarios están llenos de obstáculos. En la de Luigi's Mansion no paran de aparecer fantasmas, en la de Donkey hay cocodrilos que siguen la bola: un cachondeo total...

Así que **Mario ha vuelto a lucirse.** Su divertidísimo tenis tiene golpes sorprendentes y una jugabilidad que vale millones. Nintendo ha superado el buen rollo que trajo Mario Tennis en Nintendo 64. Y eso es de record.

ESTO ES PODER

Durante los partidos, la raqueta de los jugadores se va cargando de energía hasta que finalmente se ilumina. Es entonces cuando puedes realizar un golpe especial para potenciar la bola o para evitar perder un punto. Todos son muy espectaculares: Donkey sale propulsado de un barril, Mario utiliza su clásico martillo...

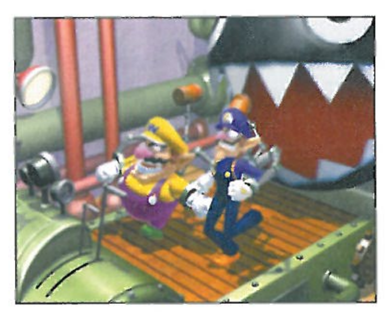




Las raquetas de Mario y Donkey están brillando. Eso significa que pueden hacer un golpe super especial. Mario para ganar el punto y Donkey, ya veis, para defenderlo.

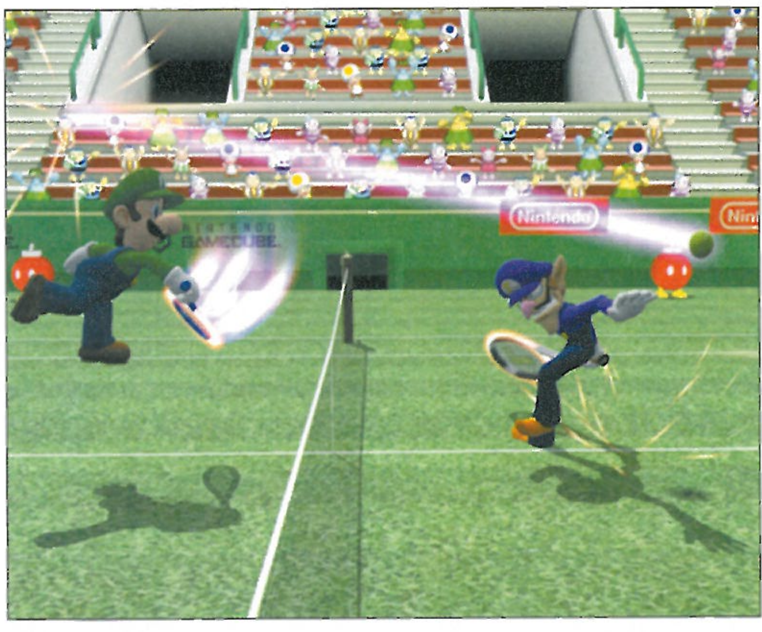


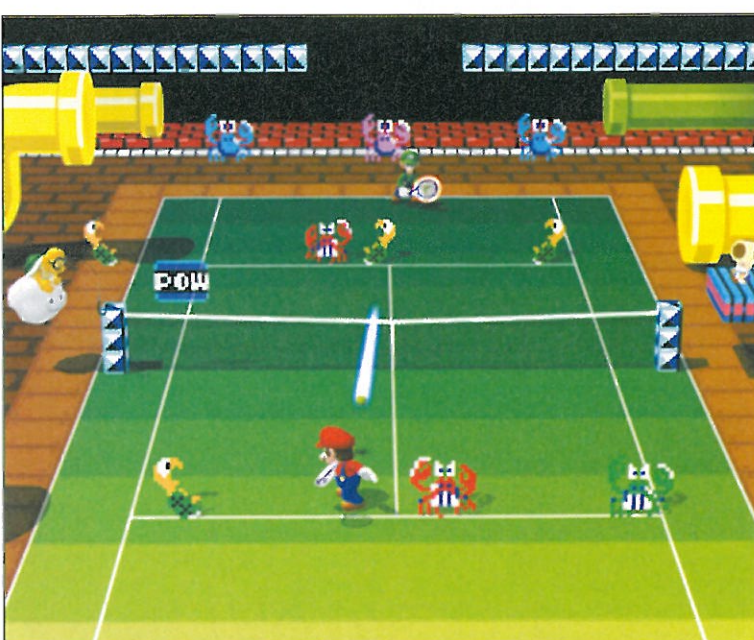
En este tenis tan imaginativo, los Kremlins campan por la pista y se enganchan a los jugadores. No, no duele, pero nos las hacen pasar canutas para ganar los puntos.



La intro del juego tiene momentos guays. Os vais a reir de lo lindo con ella.

VARIADITO Con «Mario Power Tennis» no os vais a aburrir nunca: torneos, exhibiciones, minijuegos y toda la jugabilidad que esperábamos del nuevo "deportivo" de Mario.





Los escenarios están muy trabajados y llenos de detalles del mundo Nintendo. Esta pista es todo un homenaje al clásico «Mario Bros.». Mirad, y evitad, a esos bichejos.



Es un tenis divertido, pero eso no quita que la bola bote de forma muy realista.



En las pistas de Peach se celebran los torneos básicos: hierba, moqueta y tierra.

MENUDO DESPARRAME

Se han incluido un montón de originales minijuegos con los que vais a pasar muuuuuucho tiempo jugando al tenis.



¡Devolved la pelota al pulpo sin que bote en las x del suelo!



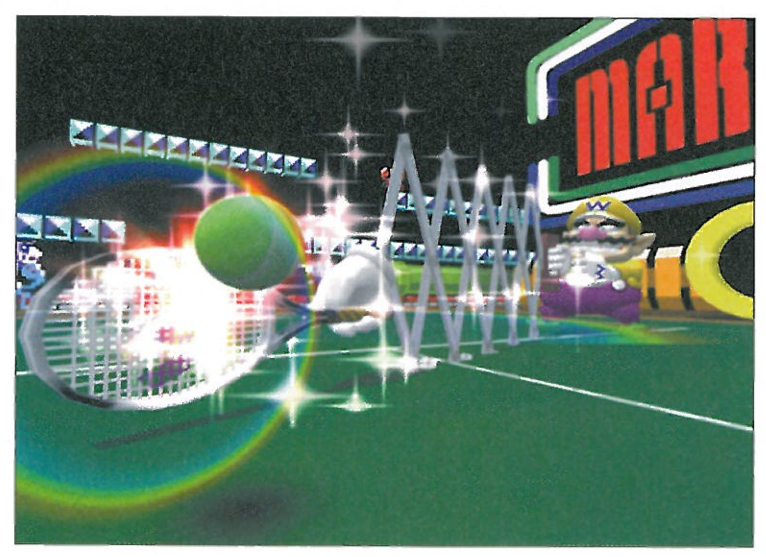
¡Coloread el dibujo de la pared lanzando bolas de pintura!



¡Alimentad al Chomp con pelotas! ¡Y evitad las bombas!



¡Acabad con el Bowser robot enviándole balas y Bob Omb!



Los especiales defensivos pueden salvar un punto que dabais por perdido. Cada jugador lo pone en práctica con un movimiento único y muy espectacular.



Acumulando victorias en el modo torneo se consigue desbloquear personajes, pistas, minijuegos... y un campeonato especial para los jugones más hábiles.



En los torneos especiales todos los escenarios están llenos de obstáculos: charcos, fantasmas, kremlins...



Los partidos a dobles son más largos y también más divertidos, sobre todo si los compartís con amigos.



Aparte de súper golpes, también podéis hacer globos, dejadas... y demoledores saques como éste de Mario.

¡¡ENTREVISTA EN EXCLUSIVA!!

LOS CREADORES, AL HABLA

"UN AUTÉNTICO JUEGO DE MARIO"

Entrevistamos al equipo de Camelot, responsable del diseño del último «Mario Tennis». Esto fue lo que nos contaron sobre su juego más desafiante.

Nuestra charla-coloquio nos llevó a Japón, vía teléfono, para que **Mr. Hiroyuki Takahasi, Mr. Shugo Takahasi** (productor y diseñador) y **Mr. Toshiharu Izuno** (asistente de producción) respondieran a todas estas cuestiones.

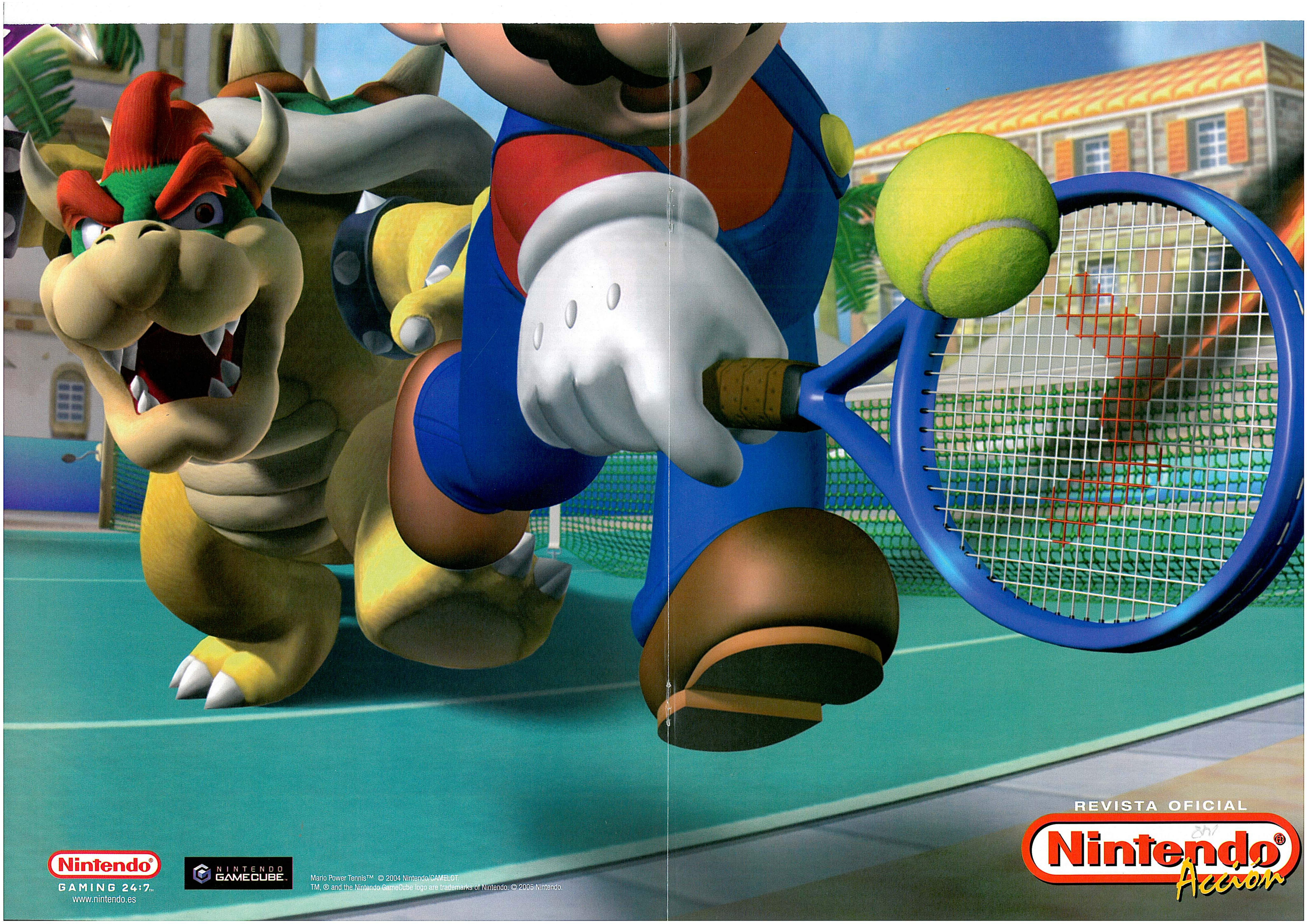
Nintendo Acción: *La película de introducción es sorprendente, y no es algo habitual en los juegos de Mario, ¿por qué decidisteis incluir esta intro en el juego?*
Camelot: Realmente desde el principio sentimos que debíamos incluir una bonita intro. Y ya en «Mario Golf» de GameCube habíamos realizado una intro de este tipo, así que creíamos que teníamos que presentar de nuevo de este modo a los héroes de Nintendo. Después de todo, tenemos la idea preconcebida de que todo gran juego debe comenzar con una bella intro. Además, es una especie de preludio que anticipa lo maravilloso que va a ser «Mario Power Tennis».

N.A.: *¿Cuáles son los modos multijugador que han incluido?, ¿es posible participar en un torneo en modo multijugador?*
Camelot: Básicamente, cuando estás en el modo torneo es cuando vas a jugar solo y no con otros jugadores. Las exhibiciones y juegos especiales son las modalidades que están especialmente preparadas para compartir entre varios.

N.A.: *¿Se han incluido en el juego algunos extras desbloqueables como nuevas pistas o diferentes personajes?*
Camelot: Hay muchos tipos de pistas y personajes con los que puedes jugar, pero también hay códigos secretos, y personajes y campos ocultos que puedes descubrir una vez hayas completado algunos modos de juego o cumplido determinados requisitos. Así que los nintenderos van a tener juego para rato.

N.A.: *¿Cómo se les ocurrió la idea de crear pistas interactivas en el juego? Hemos visto que cada pista tiene sus propios elementos basados en otros títulos de CUBE, elementos que afectan el desarrollo de la partida.*
M.Y.: Haciendo «Mario Power Tennis» realmente queríamos crear un auténtico juego de Mario, que hiciera sonreír a los usuarios e incorporase los detalles y guiños clásicos de otros grandes juegos protagonizados por Mario. Pero al mismo tiempo queríamos cambiar la imagen que la gente tiene de los juegos de tenis. Se supone que deben ser divertidos, bonitos y brillantes por naturaleza.


Nintendo
GAMING 24:7
www.nintendo.es
NINTENDO GAMECUBE
Mario Power Tennis™ © 2004 Nintendo/CAMELOT.
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
REVISTA OFICIAL
Nintendo
Acción


Nintendo
GAMING 24:7™
www.nintendo.es
NINTENDO GAMECUBE
Mario Power Tennis™ © 2004 Nintendo/CAMELOT.
TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2005 Nintendo.
REVISTA OFICIAL
Nintendo Acción


MARIO
power
TENNIS
TM


MARIO power TENNIS ™

ISLA SÉTIMA

ISLA SÉTIMA

▲ TORRE DESAFÍO

▼ ENTRADA AL CAÑÓN

ISLA SÉTIMA

Al norte de la isla encuentras la Torre Desafío. Aquí te esperan montones de entrenadores que quieren poner a prueba tu equipo. Durante estos combates tus Pokémon no ganarán Puntos de Experiencia ni conseguirás dinero, pero está claro que te vas a divertir de lo lindo, chaval.

CAÑÓN SETANO

▲ ISLA SÉTIMA

▼ RUINAS SETE

CAÑÓN SETANO

Dirígete al Cañón Setano y entra en la única cueva que encontrarás por allí para resolver un divertido puzzle. Cuando lo hagas, oirás un estruendo en un lugar lejano. Ese lugar son las Ruinas Sete. ¡Flipante!

En el Cañón Setano encontrarás al raro y poderoso **Marowak** y también al duro y valiente **Onix**. Pero los Pokémon más misteriosos los hallarás en las Ruinas Sete, lugar donde viven los míticos **Unown**.

RUINAS SETE

CAÑÓN SETANO ▲

CÁMARAS SETE ▼

RUINAS SETE

Después de resolver el puzzle que hay en la cueva del Cañón Setano, los Unown aparecerán en todas las cámaras que hay en las Ruinas Sete. En total hay 28, cada uno representa una de las letras del alfabeto y tu objetivo es capturarlos a todos.

ISLA EXTA

VÍA ACUÁTICA

▼ ISLA AISLADA

▲ CUEVA CAMBIANTE

VÍA ACUÁTICA

En esta zona hallarás la misteriosa Cueva Cambiante, un lugar en el que algunos dicen haber visto fantásticas especies Pokémon como Smeargle. Puede que entre los Pokémon de esta cueva y la opción Regalo Misterioso haya una conexión, así que... ¡actívala!

En Isla Exta podrás hacerte con **Natu**, **Spinarak** y **Ledyba**, tres de los Pokémon que solo podrás clasificar si tienes en tu poder la Pokédex Nacional. Recuerda que estos tres Pokémon son exclusivos de esta localización, o sea que búscalos sólo aquí.

◀ ISLA EXTA

◀ VALLE RUINAS

VÍA ACUÁTICA ▲

ISLA EXTA

◀ VALLE RUINAS

CUEVA PUNTEADA ▲

ISLA EXTA

Si quieres conseguir una de las claves de entrada al almacén del Team Rocket, tendrás que venir por aquí y meterte en la Cueva Punteada. Dentro te vas a encontrar un Zafiro, pero un malvado se lo llevará.

ZONA RECREO

CUEVA PERDIDA ▲

◀ AQUARINTO

AQUARINTO

En la zona de Isla Inta conocida como Aquarinto verás una islita en la que un amable caballero te entregará un huevo. Para conseguirlo tendrás que cumplir ciertos requisitos, pero si lo haces, cuando el huevo eclosione verás a Togepi.

Isla Inta está repleta de Pokémon, pero sin duda el más codiciado de todos es el **Togepi** que puedes conseguir en el Aquarinto. Por aquí también podrás usar la Súper Caña y buscar al raro **Seadra**.

...LA INTA

...del Team Rocket andan haciendo ...erías por la isla y encima tienen un almacén en el que guardan un objeto muy valioso. Sí señor, se trata del Zafiro, una de las piedras preciosas que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes.



ISLA SÉTIMA

ISLA SÉTIMA
Al norte de la isla encuentras la Torre Desafío. Aquí te esperan montones de entrenadores que quieren poner a prueba tu equipo. Durante estos combates tus Pokémon no ganarán Puntos de Experiencia ni conseguirás dinero, pero está claro que te vas a divertir de lo lindo, chaval.

ISLA SÉTIMA · TORRE DESAFÍO · ENTRADA AL CAÑÓN

CAÑÓN SETANO · ISLA SÉTIMA · RUINAS SETE

CAÑÓN SETANO
Dirígete al Cañón Setano y entra en la única cueva que encontrarñas por allí para resolver un divertido puzzle. Cuando lo hagas, oirás un estruendo en un lugar lejano. Ese lugar son las Ruinas Sete. ¡Flipante!

RUINAS SETE · CAÑÓN SETANO · CÁMARAS SETE

ISLA EXTA

VÍA ACUÁTICA · ISLA AISLADA · CUEVA CAMBIANTE

VÍA ACUÁTICA
En esta zona hallarás la misteriosa Cueva Cambiante, un lugar en el que algunos dicen haber visto fantásticos especies Pokémon como Smeargle. Puede que entre los Pokémon de esta cueva y la opción Regalo Misterioso haya una conexión, así que... ¡actívala!

En Isla Exta podrás hacerte con **Natu**, **Spinarak** y **Ledyba**, tres de los Pokémon que solo podrás clasificar si tienes en tu poder la Pokédex Nacional. Recuerda que estos tres Pokémon son exclusivos de esta localización, o sea que búscalos sólo aquí.

En el Cañón Setano encontrarás al raro y poderoso **Marowak** y también al duro y valiente **Onix**. Pero los Pokémon más misteriosos los hallarás en las Ruinas Sete, lugar donde viven los míticos **Unown**.

ISLA EXTA · VALLE RUINAS

RUINAS SETE
Después de resolver el puzzle que hay en la cueva del Cañón Setano, los Unown aparecerán en todas las cámaras que hay en las Ruinas Sete. En total hay 28, cada uno representa una de las letras del alfabeto y tu objetivo es capturarlos a todos.

VÍA ACUÁTICA · ISLA EXTA · VALLE RUINAS · CUEVA PUNTEADA

ISLA EXTA
Si quieres conseguir una de las claves de entrada al almacén del Team Rocket, tendrás que venir por aquí y meterte en la Cueva Punteada. Dentro te vas a encontrar un Zafiro, pero un malvado se lo llevará.

ZONA RECREO · CUEVA PERDIDA · AQUARINTO

AQUARINTO
En la zona de Isla Inta conocida como Aquarinto verás una islita en la que un amable caballero te entregará un huevo. Para conseguirlo tendrás que cumplir ciertos requisitos, pero si lo haces, cuando el huevo eclosione verás a Togepi.



Isla Inta está repleta de Pokémon, pero sin duda el más codiciado de todos es el **Togepi** que puedes conseguir en el Aquarinto. Por aquí también podrás usar la Súper Caña y buscar al raro **Seadra**.

…LA INTA
…del Team Rocket andan haciendo …erías por la isla y encima tienen un almacén en el que guardan un objeto muy valioso. Sí señor, se trata del Zafiro, una de las piedras preciosas que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes.

Pokémon Edición Rojo Fuego / Edición Verde Hoja

Mapa de Kanto

Arch…

REVISTA OFICIAL Nintendo Acción

ISLA PRIMA

MONTE ASCUAS

MONTE ASCUAS
En la cima del Monte Ascuas podrás capturar a Moltres, poderoso y legendario pájaro de fuego. Después, cuando derrotes al Alto Mando, date una vuelta por una de las cuevas que hay en la ladera y busca el Rubí que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes. ¿Ves?, no era tan difícil...

▼ CAMINO CANDENTE

CAMINO CANDENTE

MONTE ASCUAS ▲

BALNEARIO ASCUAS ▲

◀ ISLA PRIMA



ISLA PRIMA
Podrás viajar hasta Isla Prima cuando ganes la medalla del gimnasio de Isla Canela. En ese momento aparecerá Bill para llevarte a la isla a hacer una visita a su amigo Celio. El chaval quiere arreglar la Máquina de Redes para que Kanto, Hoenn y Aura queden por fin conectados, pero para hacerlo posible tienes que echarle una mano.

ISLA PRIMA

CAMINO CANDENTE ▶

PLAYA TESORO



En Isla Prima espera el legendario **Moltres**, pero también podrás hacerte con **Magmar** (sólo en Verde Hoja) y **Rapidash**. No olvides que este es el único lugar en el que podrás capturar a estos Pokémon.

ISLA TERA

▲ BOSQUE BAYA

▼ PUENTE UNIÓN

▼ PUERTO ISL…

ISLA TERA
En el bosque que hay en esta isla anda perdida Pedrita, la hija del dueño de los recreativos de Isla Secunda. A la pobre la está asustando un terrible Hypno, así que tendrás que capturarlo y llevarla con su papá.

ISLA SECUNDA

▼ CABO EXTREMO



ISLA SECUNDA
Aquí vive el Tutor de Movimientos, pero también hay unos Recreativos muy chulos en los que podrás jugar con varios minijuegos y ganar kilos de bayas.

ISLA CUARTA

▼ CUEVA GLACIADA



ISLA QUARTA
En esta isla encontrarás una GUARDERÍA en la que podrás reproducir a los Pokémon. No olvides ayudar a Lorelei y buscar la MO07 o Cascada, después te hará mucha falta.

ISLA INTA

ISLA INTA

▲ AQUARINTO

◀ PRADO ISLA INTA

PILAR RECUERDO ▼



IS…
Los…
per…



Pokémon
Edición Rojo Fuego
Edición Verde Hoj
Mapa de Kant
Archi
Revista Oficial
Nintendo Acción
ISLA PRIMA
MONTE ASCUAS
MONTE ASCUAS
En la cima del Monte Ascuas podrás capturar a Moltres, poderoso y legendario pájaro de fuego. Después, cuando derrotes al Alto Mando, date una vuelta por una de las cuevas que hay en la ladera y busca el Rubí que necesita Celio para arreglar la Máquina de Redes. ¿Ves?, no era tan difícil...
CAMINO CANDENTE
CAMINO CANDENTE
MONTE ASCUAS
ISLA PRIMA
Podrás viajar hasta Isla Prima cuando ganes la medalla del gimnasio de Isla Canela. En ese momento aparecerá Bill para llevarte a la isla a hacer una visita a su amigo Celio. El chaval quiere arreglar la Máquina de Redes para que Kanto, Hoenn y Aura queden por fin conectados, pero para hacerlo posible tienes que echarle una mano.
BALNEARIO ASCUAS
ISLA PRIMA
CAMINO CANDENTE
ISLA PRIMA
PLAYA TESORO
En Isla Prima espera el legendario Moltres, pero también podrás hacerte con Magmar (sólo en Verde Hoja) y Rapidash. No olvides que este es el único lugar en el que podrás capturar a estos Pokémon.
ISLA TERA
BOSQUE BAYA
PUENTE UNIÓN
ISLA TERA
En el bosque que hay en esta isla anda perdida Pedrita, la hija del dueño de los recreativos de Isla Secunda. A la pobre la está asustando un terrible Hypno, así que tendrás que capturarlo y llevarla con su papá.
PUERTO ISL
ISLA SECUNDA
CABO EXTREMO
ISLA SECUNDA
Aquí vive el Tutor de Movimientos, pero también hay unos Recreativos muy chulos en los que podrás jugar con varios minijuegos y ganar kilos de bayas.
ISLA CUARTA
CUEVA GLACIADA
ISLA QUARTA
En esta isla encontrarás una GUARDERÍA en la que podrás reproducir a los Pokémon. No olvides ayudar a Lorelei y buscar la MOO7 o Cascada, después te hará mucha falta.
ISLA INTA
ISLA INTA
AQUARINTO
PRADO ISLA INTA
PILAR RECUERDO



En este modo de juego tenéis que hacer pasar la bola por el mayor número de aros posible, y después anotar el punto.

Nadie se ha querido perder este torneo: Shy Guy, Daisy, Diddy... y cuatro personajes secretos esperando que los descubras.

¡MAGIA! Los golpes especiales son geniales. Es como hacer magia. Se salvan los puntos con movimientos que dejan flipando frente a la tele.



No, no nos hemos equivocado de juego, este es Luigi haciendo su golpe especial en la pista Luigi´s Mansion, uno de los muchos escenarios inspirados en juegos de Nintendo.

CON ESTILO PROPIO

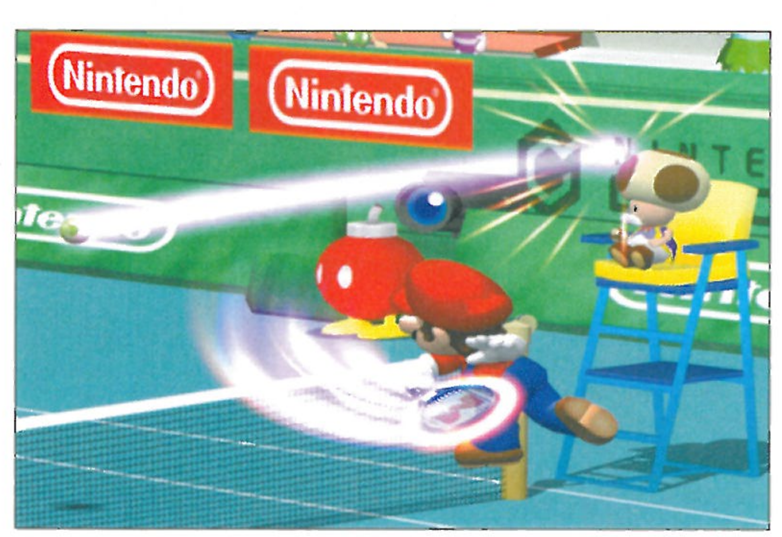
Los tenistas están clasificados según su estilo de juego: los hay más rápidos, más fuertes... y eso se nota en el control, así que probadlos todos y elegid el mejor.



DK es de los "poderosos", golpea con fuerza aunque es algo lento.



Boo es un "tramposo" que da un efecto de curva a la pelota.

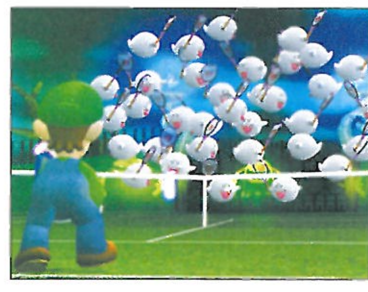




Los partidos con ítems son una locura, la pista se llena de molestos objetos.



Si os apetece un tenis más "normalito" podéis desactivar los golpes especiales.



Tras cada punto vemos una repetición de la jugada, ¡para disfrutar del espectáculo!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94

▲ Personajes bien animados, escenarios muy vistosos y espectaculares super golpes.

▼ Los efectos de los super golpes pueden acabar confundiendo.

SONIDO 92

▲ Las geniales melodías y sonidos típicos de Mario.

▼ No hay nada en la música que sorprenda demasiado.

JUGABILIDAD 96

▲ Los partidos son diversión en estado puro. Y los minijuegos un derroche de originalidad.

▼ Los especiales defensivos hacen difícil ganar. Y después de currarse tanto el punto...

DURACIÓN 97

▲ Torneos, exhibiciones, minijuegos y multijugador garantizan duración ilimitada.

▼ La máxima dificultad hará desistir a los menos expertos.

TOTAL  96

▲ Jugar con amigos. Los **super golpes.**

▼ Hay que trabajarse muchísimo cada punto.

VALORACIÓN



EL SÚPER TENIS DE SUPER MARIO

La nueva aventura deportiva de Mario es divertidísima. Los super golpes le dan al juego una gran espectacularidad y las pistas con obstáculos son muy originales. La cantidad de modos de juego, de minigames y de secretos por descubrir, harán que te pases meses jugando al tenis en tu GC. Sólo podemos decir: ¡Viva Mario... una vez más!

EL RANKING

1. Mario Power Tennis
2. Mario Golf

En juegos de tenis Mario no tiene rival; no hay nadie como él con una raqueta en las manos. También en plan deportivo y protagonizado por nuestro bigotudo amigo tienes el divertidísimo «Mario Golf».



- Compañía: **KONAMI**
- Desarrollador: **KONAMI**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **INGLÉS (VOCES Y TEXTOS)**

- Tarjeta de memoria: **1 BLOQUE**
- Conexión GB Advance: **SÍ**
- Número de jugadores: **1-4**

- Personajes: **4 TORTUGAS**
- Escenarios: **50 FASES**
- Modos: **HISTORIA Y TORNEO**

- Precio: **59,95 €**
- A la venta: **MARZO**

Acción y plataformas a golpe de tortuga

TORTUGAS NINJA 2

Prepara la consola y llama a tus amigos, vuelven las tortugas con un arcade para flipar con cuatro mandos.

Las tortugas regresan a CUBE con una entretenida mezcla de **acción lateral, plataformas y fases de velocidad** a bordo de tablas autopropulsadas. Y por si no te has fijado, ponen todo eso en pantalla con un **estilo de dibujo animado** que impresiona, ¿verdad?

¡Tortugas al rescate!

Nuestro objetivo es ayudar a las tortugas a acabar con los siniestros planes de Shredder, en una misión que nos llevará al espacio exterior.

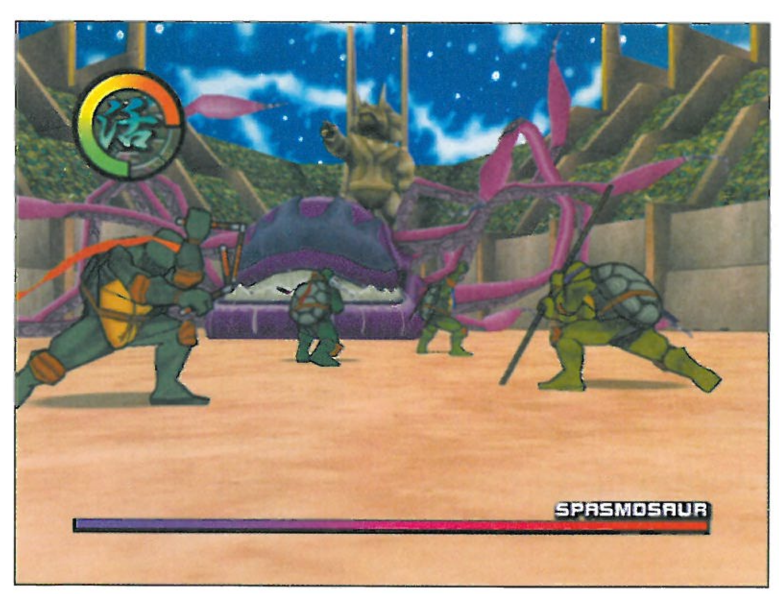
Para superar todas las dificultades, que no van a ser pocas, puedes cambiar de tortuga siempre que lo necesites. **Cada una de ellas tiene habilidades únicas** que debes combinar para avanzar: Leonardo corta obstáculos con sus espadas, Donatello maneja ordenadores, Raphael puede empujar objetos pesados y Michelangelo realiza largos saltos. Pero su habilidad principal es el **dominio de las artes marciales,** imprescindible para acabar con los numerosos enemigos que salen al paso. Aunque a veces sea más importante saltar bien para superar los **niveles plataformeros y llenos de trampas.** En fin, que tendrás que saber hacer de todo.

Con esta base, el juego divierte. Y la cosa se pone aún mejor cuando conectas cuatro mandos y os ponéis a zurrar enemigos simultáneamente. ¡Ánimo colegas! Una pena que **la parte técnica no luzca tanto.** Las tortugas dan su mejor cara pero las animaciones y los escenarios no alcanzan el mismo nivel. Pero bueno, si eres fan seguramente ni lo notes.

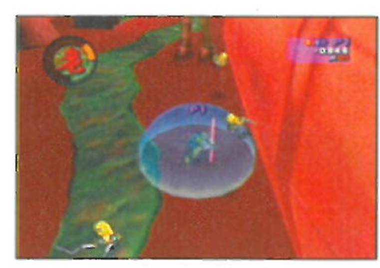
PARA NINTENDEROS

Entre los extras del juego hay uno que va a llamar la atención a los más nintenderos. Se trata del primer «Tortugas Ninja», el juego que apareció en recreativa y posteriormente también en la clásica NES. Una oportunidad única para jugar a este genial "beat'em up". ¡¡Seguro que se os saltan los lagrimones al verlo!!





Jugar cuatro tiene sus ventajas. Sois 8 patas y 8 brazos para zurrar a los grandes enemigos finales. Eso sí, ojo con la barra de energía: es la misma para los cuatro.



Cada tortuga tiene un ataque especial. Donatello, por ejemplo, crea una barrera.



A veces la acción se vuelve plataformera y te toca demostrar destreza con el salto.

¡GÁNATE LOS EXTRAS!

El modo torneo te propone superar una serie de combates para ganar extras como bocetos, poderes o personajes secretos.



Las luchas del torneo te enfrentan contra muchos enemigos a la vez.



Entre los extras hay personajes secretos como Casey Jones.



Todos los personajes están realizados con la técnica de dibujo animado, lo que nos transporta a la serie de la tele. Además las tortugas son tan peleonas como en ella.

DE DIBUJOS Las tortugas vuelven a tope de energía. Gráficos en plan dibujo animado y un nivel de acción que convence a los fans a la primera. Se echa de menos mayor variedad, aunque cuando conectes cuatro mandos ni te acordarás de eso.



En las fases que pilotamos el aerodeslizador tienes que recoger medallas mientras sorteas agujeros, columnas, rocas gigantes...



Cada tortuga tiene una habilidad. Así que cuando veas que la que manejas no va bien, cámbiala por otra en el acto.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 86
▲ Tanto las tortugas como sus enemigos parecen dibujos animados sacados de la tele.

▼ Las animaciones son algo escasas y los escenarios están poco detallados.

SONIDO 86
▲ Música cañera, ideal para mover el caparazón.

▼ Las voces están en inglés y, además, no tienen subtítulos.

JUGABILIDAD 85
▲ Combate, aerodeslizador, plataformas, muy entretenido.

▼ El modo historia se hace repetitivo si lo juegas solo.

DURACIÓN 90
▲ El modo torneo y el gran número de secretos le garantizan larga vida.

▼ Pero puedes cansarte antes de conseguir todos los extras.

TOTAL 86

▲ El aspecto de los personajes. Los extras.

▼ Los combates se hacen repetitivos por la escasez de golpes y movimientos.

VALORACIÓN



LOS FANS SABRÁN SACARLE PARTIDO

Tortugas 2 nos ofrece una interesante combinación de acción y plataformas. Le falta variedad, porque está escasa de golpes y movimientos, pero bueno, lo compensan con un genial modo multijugador y un gran número de extras en plan secretos, vídeos de la serie... Vamos, seguro que los fans de la serie flipan con el juego.

EL RANKING

1. Prince of Persia 2
2. El Retorno del Rey
3. Tortugas Ninja 2

En acción, la "realeza" se lleva la palma. Por un lado, el tono adulto del príncipe persa y por otro, la calidad técnica de El Retorno... Las tortugas es ideal para jugones más fans.

Conviértete en el rey de Europa

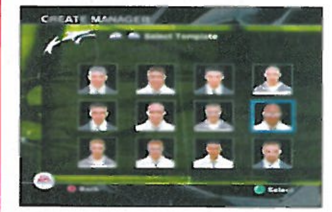
UEFA CHAMPIONS LEAGUE

OK Nintendo Acción

Vive la mayor competición del fútbol europeo en tu casa. Entrena, ficha, juega, marca goles... ¡¡y llévate la champions!!

¿QUIÉN ES ESE QUE GRITA?

DISEÑA A TU ENTRENADOR, DE ÉL DEPENDE EL ÉXITO. Esta vez no se trata de poner guapo a Beckham o Ronaldo, ahora debes vestir y peinar a tu míster. Porque en el modo temporada le vas a ver protestar por las jugadas, morderse las uñas en el banquillo o bajar los brazos ante una derrota justa.



Elige el rostro, los ojos, la ropa... la imagen es muy importante.


En cuanto falles un gol, dirá unas "bonitas" palabras en tu honor.



El nuevo fútbol de EA va un poco más lejos que «FIFA 2005». Es aún más realista, tiene un modo temporada que no podrás dejar de jugar, y una calidad visual impactante.



Decide la estrategia. Si la defensa se cierra, prueba a buscar puerta de lejos.


Los jugadores de los 239 equipos de «UEFA...» se dejarán la piel en el campo.

Por fin ha llegado un juego para disfrutar toda la tensión de la Champions. **La gloria o el fracaso se decide en tu GC,** pero esta vez no podrás echarle la culpa a las botas, ni al balón, ni siquiera al entrenador, porque eres ahora **tú quien contra todos los detalles.** Elige tu equipo y prepárate para disfrutar de una temporada histórica.

Cumple los objetivos

Además de los modos habituales en un juego de fútbol, aquí tenemos oportunidad de **iniciar la temporada en el último partido de liga, con la clasificación para la Champions en el aire.** A partir de aquí tienes que superar misiones cada jornada, logrando objetivos para acumular más puntos. Mientras decides tu destino sobre el césped, controlarás todos los aspectos que rodean al club: fichajes, entrenador, tácticas y diseñar tu once ideal. No sólo hay que ganar, sino que debes evitar las tarjetas o desarrollar un juego de ataque para tener más dinero en el mercado de fichajes.

Respecto al apartado técnico, aunque **el parecido con «FIFA 2005» es evidente,** se han suavizado los movimientos de los jugadores y se ha diseñado una forma diferente de **retransmisión.** Durante los partidos, la pantalla se divide para dejarnos ver la reacción del entrenador en una ocasión fallida, y unos zooms **espectaculares** adornan los córners. ¡Igual que en la televisión!

Pero por si esto no era suficiente, puedes elegir tu equipo entre **13 ligas europeas** y sentir a los hinchas en 25 estadios diferentes. Así que ya sabes, si puedes aguantar la presión del banquillo y quieres levantar la copa más deseada, la champions, es el momento de intentarlo.

FICHA TÉCNICA





- Compañía: **EA SPORTS**
- Desarrollador: **EA CANADÁ**
- Tipo de juego: **FÚTBOL**
- Idioma: **INGLÉS (TEXTOS Y VOCES)**
- Jugadores: **1-4**
- Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
- Modos: **LIGA Y TORNEOS**
- Datos: **239 EQUIPOS**
- Precio: **56,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 94
Realistas y espectaculares. No sabrás si es la tele o tu GC.

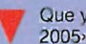
SONIDO 82
El estadio en tu casa. Lástima los comentarios en inglés.

JUGABILIDAD 94
Fútbol realista y entretenido. Cada partido es diferente.

DURACIÓN 95
Crea tus torneos, disputa la Champions y supera objetivos.

TOTAL 93


Toda la Champions en casa y el **Modo Temporada.**


Que ya tengas «FIFA 2005». No hay selecciones.

VALORACIÓN

Se ha cuidado todo al milímetro para conseguir que la Champions sea tan real como la que ves por la tele. Su único inconveniente es el parecido a «FIFA2005».

GAME

PEDIDOS
TEL. ✆ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio





RESÉRVALA YA

NO TE QUEDES SIN ELLA

LANZAMIENTO 12 MARZO

NINTENDO DS™

TAMAÑO (CERRADA): 148,7 x 84,7 x 28,9.

PANTALLA SUPERIOR: RETROILUMINADA DE 3 PULGADAS, PANTALLA LCD DE TIPO TFT SEMITRANSPARENTE Y REFLECTORA, RESOLUCIÓN DE 256 x 192 PÍXELES, Y CON CAPACIDAD PARA 260.000 COLORES.

PANTALLA TÁCTIL: MISMAS CARACTERÍSTICAS QUE LA PANTALLA SUPERIOR PERO CON UNA PANTALLA TÁCTIL TRANSPARENTE.

ENTRADA/SALIDA: PUERTOS PARA LOS JUEGOS DE NINTENDO DS Y PARA LOS CARTUCHOS DE GBA.
CONEXIONES PARA AURICULARES ESTÉREO Y MICRÓFONO.

SONIDO: ALTAVOCES ESTÉREO.

ALIMENTACIÓN: BATERÍA DE ION-LITIO (CON UNA DURACIÓN DE HASTA 10 HRS.)

EXCLUSIVA CentroMAIL

DEMO JUGABLE DE METROID PRIME HUNTERS INCLUIDA

Y LLÉVATE DE REGALO UNA PAREJA DE LÁPIZ-PUNTERO

Promoción limitada a 2.000 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.

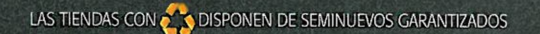
NUEVAS TIENDAS

BARCELONA San Cugat C. C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4
BARCELONA C/Portaferrissa, 30 ✆ 933 023 619

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **Inca** • C/ Pelaires, 10 ✆971 883 140 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciudad Asunción, s/n 933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 934 126 310 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C/ Soledat, 12 934 644 697 • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • C.C. Baricentro A-18 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ✆938 730 838 • C.C. Carrefour L 12 C/ Alvar Aalto, s/n ✆938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parkc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Valle Real** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n **CASTELLÓN Castellón** • C/ Lagasca, 12 964 340 053 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 15-A Av. J. M. Martorell, s/n 957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 953 258 210 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 26 928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 987 219 084 **MADRID Madrid** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n 913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 918 802 692 **Alcobendas** • C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 916 520 387 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría , s/n **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **M-40** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **S. Sebastián de los Reyes** • C.C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Madrid Xanadú** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Myramar Local b-26 Av. de la Encamación, s/n ✆952 663 838 **Fuengirola** • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n 952 541 178 **MURCIA Murcia** • C/ Pasos de Santiago, s/n Ed. Condestable ✆968 294 704 **Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 968 321 340 **NAVARRA** • **Itaroa** C.C. Itaroa, Ctra. Huarte-Olaz, s/n **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • C.C. Vialia L 6 C/ Eduardo Pondal, s/n ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida, Tenerife • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n 954 915 604 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 804 237 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 961 920 002 **Torrent** • C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda. ✆961 566 665 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A 21 ✆944 970 210 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 15 de febrero al 15 de marzo.
Impuestos incluidos



Los maestros de la acción

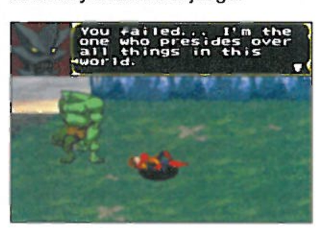
OK Nintendo Acción

ADVANCE GUARDIAN HEROES

Si te gustan los juegos de acción, este ofrece combos, magias y peleas al más alto nivel, con un toque de rol.

ENTRA EN EL LADO OSCURO

CON EL "MODO MALVADO" PUEDES PROBAR EL SABOR DEL MAL. Cada vez que eres derrotado aparece un ser oscuro que te ofrece un enorme poder. Si lo aceptas, consigues inmunidad total y una barra de magia ilimitada, pero sólo durante unos minutos, después perderás tu alma y acabará el juego.



¿Estás dispuesto a cambiar tu alma por todo el poder?



Pues disfruta de sus ventajas, aunque... todo se acaba.



Los escenarios están llenos de movimiento: hay fases en las que debes saltar de misil en misil, o pelear en una caída, o sobrevivir en una nave arrastrada por la corriente...



Los enemigos son muy numerosos, así que más vale aprender buenos combos.



Además de llenar la pantalla de rayos y tal, las magias eliminan malos a puñados.

El mundo está amenazado por el malvado hechicero Kanon, que quiere apoderarse de las almas de unos legendarios héroes. La única esperanza es que te enfrentes a él en una **aventura de avance lateral que combina la acción más total con elementos muy roleros.**

Muestra tu alma de guerrero

Para cumplir tu misión puedes convertirte en **Enn, Hyu o Ray, guerreros del fuego, hielo o rayo** respectivamente. Tu objetivo es buscar las almas corrompidas de los héroes y librarlas de su maldición.

En tu camino harás frente a todo tipo de monstruos, pero cuentas con la **fuerza de tus puñetazos y patadas** para acabar con ellos. También puedes hacer **combinaciones de golpes,** tanto en tierra como en el aire, de forma muy sencilla. Además hay una barra de magia con la que lanzar **hechizos devastadores o crear una práctica barrera defensiva** que también sirve para contraatacar. Y es que la defensa es tan vital como el ataque en este extraño mundo. Si no aprendes rápidamente a protegerte en los momentos justos, la dificultad te sacará del juego. Aunque, para hacerlo un poco más fácil siempre puedes **subir niveles y aumentar tus habilidades** (como en los RPG).

Todo se desarrolla con mucho ritmo: los combates no paran y los escenarios están llenos de elementos interactivos que no te dejan un segundo de descanso. Además **el diseño es muy chulo,** con una ambientación bien lograda y un estilo manga para los gráficos (ya sabéis, cómics japoneses) que impacta desde el inicio. Sin duda, un genial título cargado de **acción de la buena, ideal para los más hábiles.**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **UBISOFT**
- Desarrollador: **TREASURE**
- Tipo de juego: **ACCIÓN**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **3 GUERREROS**
- Precio: **44,95 €**
- A la venta: **22 DE FEBRERO**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Genial estilo de dibujo animado. A veces se ralentiza un poco.

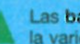
SONIDO 90
Banda sonora muy marchosa, que potencia la acción a tope.

JUGABILIDAD 88
Muy divertido, pero puede desesperar por su dificultad.

DURACIÓN 91
Aventura larga, "modo malvado" y multijugador para cuatro.



TOTAL 90


Las **batallas,** las **magias** y la variedad de escenarios.


Si no tienes paciencia, será demasiado difícil.

VALORACIÓN

Su principal baza es una original mezcla de acción y rol, que lo hace atractivo y muy divertido. Se lo recomendamos a expertos en luchas trepidantes.

Empápate de diversión bajo el agua

BOB ESPONJA LA PELÍCULA

Aguanta la respiración y ayuda a Bob a recuperar la corona de Neptuno en este plataformas submarino.

QUIEN TIENE UN AMIGO...

BOB ESPONJA Y PATRICIO FORMAN LA EXTRAÑA PAREJA. Patricio es una estrella de mar que acompaña a Bob en toda la aventura submarina. Este amigo fiel es vital para superar algunos niveles, aunque a veces su barriga le impida seguir tu ritmo. Ya se sabe, ninguna esponja es una fracasada si tiene amigos.



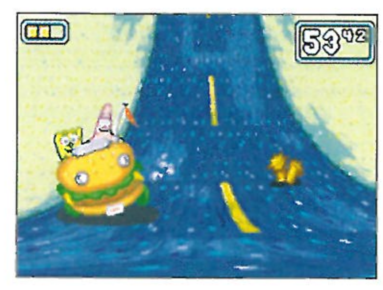
Engánchate a Pat para alcanzar una velocidad de vértigo en el mar.



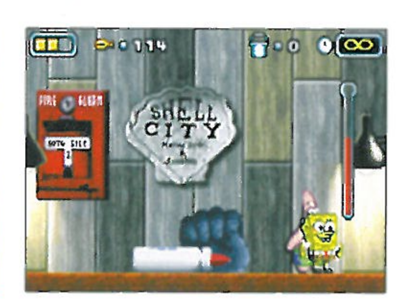
Un amigo es un amigo, y si hay que quitarse los pantalones...



El juego de Bob Esponja nos lleva directos a su película. Los gráficos parecen sacados de las escenas del film, ¡parecen vivos estos dos!, y la historia rebosa humor.



En algunas fases pasamos a conducir un coche desde una vista frontal.



Todo está plagado de detalles divertidos, desde las misiones hasta los gráficos.

Bob es la esponja más famosa del mundo: protagonista de su serie de televisión y ahora de una película que también se estrena en GBA. Sí, con un **plataformas de scroll lateral** que te lleva por el fondo del mar para recuperar la corona del rey Neptuno y acabar con el Plan Z del malvado Plancton.

Diversión y... mucho humor

Prepárate para reír, porque mientras salvan el mundo submarino, **Bob y Patricio, su inseparable amigo,** nunca pierden su buen humor. Si te fijas en las **animaciones de los gestos,** en los fondos, los enemigos y los textos de las imágenes que desarrollan la historia, se te va a escapar más de una carcajada. Incluso en una fase correrás sobre uno de los protagonistas de la serie 'Los vigilantes de la playa', nada menos que David Hassenholf. Pero que el juego **combine plataformas y humor** no quiere decir que sea sencillo; de hecho las cosas se irán complicando según avancemos. Además, no vas a poder ni bostezar, porque los escenarios cambian y se te va a amontonar el trabajo: unas veces tienes que huir del viento marino, otras correr contra el cronómetro para mojar a Bob e incluso conducir un Burguermóvil con una perspectiva frontal. **Todo tan original** como los escenarios, bien sacados de la serie, y los jefes finales que nos desafían.

Eso sí, justo cuando le coges cariño a los personajes, te das cuenta que has completado los **6 mundos** de esta aventura (más uno de fases extras). Se hace **pelín corto, pero es tan divertido y simpático...**

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **HEAVY IRON**
- Tipo de juego: **PLATAFORMAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1**
- Passwords: **SÍ**
- Batería: **NO**
- Datos: **6 MUNDOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 88
Todo el colorido y el humor de los dibujos trasladado al juego.

SONIDO 86
Melodías que funcionan y sonidos variados y divertidos.

JUGABILIDAD 89
Salta, corre, planea, conduce un coche... y todo muy sencillito.

DURACIÓN 83
Su punto más flojo. Se hace cortito. Pero si eres peque...

TOTAL 

 Originalidad, humor y mucha diversión.

▼ Tiene pocas fases.

VALORACIÓN

Si buscas un plataformas original y divertido, este no dejará de sorprenderte. Más aún si has visto la peli. Ojalá fuera un poquito más largo.

Aquí el que no corre, ¡vuela!

BANJO PILOT

Súbete a bordo de un avión para competir en las carreras más locas y divertidas con Banjo y todos sus amigos.



No le quites ojo a los fondos del juego. Mientras pilotas puedes ver unas enormes ballenas dando brincos en el mar helado.



Ten cuidado con los "regalitos" que te van dejando tus rivales. Cuando menos te lo esperes, estarás aterrizando por su culpa.



Elévate y pasa por los círculos de colores para conseguir una velocidad de vértigo. A veces es la única solución para ganar.



Los ítems están colocados a diferentes alturas por la pantalla. Debes controlar bien tu avión para que no se te escape ni uno.

Te acuerdas de Banjo? ¿Y de todos sus amigos? Pues aquí están de vuelta para proponerte una nueva competición: **carreras con aviones.** Sí, has oído bien, tienes que medir tus fuerzas a bordo de un pequeño avión. Pero no te preocupes, pilotar es fácil, lo complicado es **soportar los golpes y las trampas** de los rivales.

Velocidad y... mucha vida

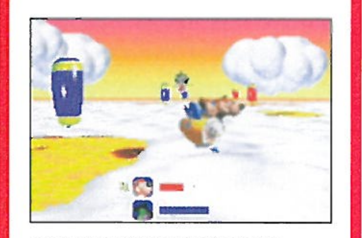
«Banjo Pilot» sorprende por la cantidad de **secretos y nuevos retos que van apareciendo.** Además de las carreras normales, puedes disputar **tres Grand Prix** (Bottles, Grunty y Resistencia), una contrarreloj o un Modo Jiggy (donde además de vencer hay que completar un puzzle). Estas competiciones se desarrollan en alrededor de **16 circuitos y con 9 personajes.**

Pero todo esto no está disponible desde el principio. Cada vez que superes una prueba tendrás **más puntos para comprar personajes,** ítems o circuitos a Cheato (un libro parlante un poco usurero). Y en los mismos circuitos tienes que ir superando cada vez nuevos retos y más complicaciones.

La **diversión y la variedad son la tónica general** del juego. La diversión está sobre todo en que durante el recorrido tienes que disparar ítems o utilizarlos para ganar velocidad y **librarte de tus contrincantes.** Y como los aviones suben y bajan, pues podemos **repartir ítems a varias alturas en la pantalla.** Eso sí, nunca pierdas el control de tu vehículo porque a veces debes levantarlo sobre el suelo y otras hacer piruetas laterales como si tal cosa. Si te van los aviones y las carreras, y quieres echarte unas risas, este es tu juego.

CORRER NO LO ES TODO

COMBATES SOBRE LAS NUBES CON OTRA PERSPECTIVA. Cada vez que superes un bloque de un Grand Prix, la malvada Gruntilda enviará a uno de sus secuaces a por ti. Ahora, no corras; disparar y esquivar es tu única esperanza.



La perspectiva cambia varias veces durante los combates.

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: **THQ**
- Desarrollador: **RARE**
- Tipo de juego: **CARRERAS**
- Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
- Jugadores: **1-4**
- Passwords: **NO**
- Batería: **SÍ**
- Datos: **16 CIRCUITOS**
- Precio: **39,95 €**
- A la venta: **YA DISPONIBLE**

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS 89
Movimientos suaves; decorados repletos de vida y colorido.

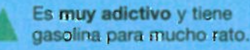
SONIDO 88
No vas a poder dejar de tararear sus pegadizas melodías.

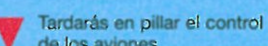
JUGABILIDAD 90
Diversión por las nubes. Ideal para competir con los amigos.

DURACIÓN 89
Aparecen nuevos personajes o circuitos con cada victoria. ¡Bien!

TOTAL 89




▲ Es **muy adictivo** y tiene gasolina para mucho rato.


▼ Tardarás en pillar el control de los aviones.

VALORACIÓN

Banjo y Kazooie se proponen imitar a Mario cambiando karts por aviones. El resultado es muy simpático y divertido, aunque no tan original.

CONCURSO

DUEL MASTERS

¡¡Conviértete en todo un maestro de Duel Masters con Nintendo Acción!!

SORTEAMOS:

10 PACKS DE
- **Juego Duel Masters: Sempai Legends para GBA**
- **Set de inicio de Duel Masters**

ATARI

Para participar en este concurso, envía un **mensaje de texto** al **5354** desde tu móvil poniendo la **palabra: duelnt + tus datos personales**

Ejemplo: pikmin francisco ruiz c/lopez villa, 4 2° derecha badajoz

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: **15 de marzo de 2005**.

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".





REVISTA OFICIAL Nintendo Acción





GAME BOY ADVANCE

¡Únete a D-MAX!



www.duelmasters.com

GUÍA DE COMPRAS

007 TODO O NADA



EA GAMES · Acción 3 D
59,95 € · 1-4 J

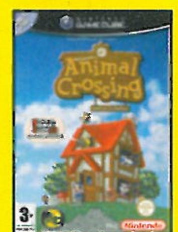
Bond protagoniza un peliculón con actores de verdad. De lo mejor en acción 3D que hay en tu GC.

Puntuación 93

ANIMAL CROSSING



NINTENDO · Comunicación
59,95 € · 1-4 J



¡Descubre el nuevo mundo de Nintendo! AC tiene todo lo necesario para vivir una vida casi real: gente con la que hablar, quehaceres cotidianos, días de fiesta, una cas que cuidar y todo lo haces... ¡si tú quieres!

Puntuación 96

CALL OF DUTY: FINEST HOUR



ACTIVISION · Acción 3D
59,95 € · 1 J

Auténtico juegazo basado en la 2ª Guerra Mundial. Es superrealista y desborda acción y ambientación.

Puntuación 93

DONKEY KONGA



NINTENDO · Musical
59,95 € · 1-4 J

¡TUM-PATAM-TUM-TRUPAC! ¡Prueba a darle a los bongos y no podrás dejarlo hasta pasarte los 31 temas!

Puntuación 93

DONKEY KONG JUNGLE BEAT



NINTENDO · Plataformas
59,95 € · 1-4 J

Un juego de plataformas que se controla con los bongós de Donkey Konga.

Puntuación 94

DRAGON BALL Z BUDOKAI



ATARI · Lucha
59,95 € · 1-2 J

Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego ha arrasado entre sus fans.

Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY



EA GAMES · Acción
59,95 € · 1-2 J

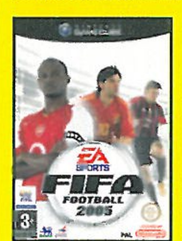
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.

Puntuación 92

FIFA 2005



EA SPORTS · Fútbol
59,59 € · 1-4 J



La segunda entrega de «FIFA» para Cube ofrece mayor realismo gracias a un mejor sistema de control y a unas animaciones que te harán sentir cada pase, carrera por la banda, entrada del defensa, centro al área... ¡y goooooool!

Puntuación 95

ENTER THE MATRIX (P. CHOICE)



ATARI · Acción
29,99 € · 1 J

A este precio tan atractivo, ¿quién puede resistirse a hacerse con este superarcade? ¡Matrix a tope, tíos!

Puntuación 89

F. F. CRYSTAL CHRONICLES

SQUARE-ENIX · Acción-RPG
59,95 € · 1-4 J

De lo mejor que vas a encontrar en RPG para tu GameCube. El mejor sin duda si elegimos jugar cuatro, cada uno con su Game Boy Advance conectada. El cable link viene de serie, eso ya lo sabes. La diversión la ponéis vosotros, ¿vale?

Puntuación 96

F-ZERO GX (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Velocidad
29,95 € · 1-4 J



El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista «Zero» añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.

Puntuación 97

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO POWER TENNIS



Nintendo · Tenis
59,95 € · 1-4 J

Tenis de fantasía, con humor, imaginación y power, mucho power. Mario y sus colegas te invitan al partido de tenis más original, genial y espectacular que jamás hayas jugado. ¡¡Prepárate y llama a tres amigos!!

Puntuación 96

HARRY POTTER EL PRISIONERO...



EA GAMES · Aventura
59,95 € · 1 J

Ahora controlas a Harry, Hermione y Ron en la aventura más peligrosa a la que se han enfrentado los magos.

Puntuación 92

LA TERCERA EDAD



EA GAMES · Aventura-RPG
59,95 € · 1 J

Vaje a la Tierra Media con nuevos héroes y un planteamiento bastante original que mezcla aventura y Rol.

Puntuación 92

LOS INCREÍBLES



THQ · Aventura
59,95 € · 1 J

Una aventura de tortas y plataformas que recrea a la perfección todo el espíritu de la familia más increíble.

Puntuación 89

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



EA GAMES · Simulador de vida
64,95 € · 1 J

Toda una experiencia. Sal de casa, encuentra un trabajo, relaciónate con los demás... ¡como la vida misma!

Puntuación 90

LOS URBZ



EA GAMES · Aventura-comunicación
59,95 € · 1-2 J

Los Sims se "consolerizan" y nos ofrecen una aventura más divertida, controlable y sin tanta estrategia.

Puntuación 92

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Aventura
29,95 € · 1 J

¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...

Puntuación 90

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

NINTENDO · Carreras
59,95 € · 1-16 J



No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es nuevo que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!

Puntuación 97

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J

Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.

Puntuación 91

MARIO PARTY 5 (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO · Tablero
29,95 € · 1-4 J

Tiene más diversión, personajes y un modo historia más completo y flipante que cualquier otro MP.

Puntuación 94

MARIO GOLF TOADSTOOL TOUR



NINTENDO · Golf
59,95 € · 1-4 J

Con Mario, el golf es otra cosa. Más divertido, más dinámico, mucho más loco. ¡Y están todos tus héroes!

Puntuación 90

MEDAL OF HONOR RISING SUN



EA GAMES · Acción 3D
64,95 € · 1-4 J

Desarrollo variado, nivel de realismo por las nubes y una ambientación de lujo. ¡Esta guerra sí que mola!.

Puntuación 93

METAL GEAR: TTS (PLAYER'S CHOICE)

KONAMI · Espionaje
29,95 € · 1 J



Te va a sorprender esta versión exclusiva para GameCube de la serie de espionaje más aclamada. Tiene un motor gráfico flipante, ofrece total libertad de acción y te atrapará al instante. Y bueno, acaba de bajar de precio...

Puntuación 96

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO · Aventura 3D
29,95 € · 1 J



«Metroid» estrena un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su flipante línea Player's Choice, a un precio de risa. Si te van los retos, hazte con él ya mismo.

Puntuación 99

METROID PRIME 2 ECHOES

NINTENDO · Aventura 3D
59,95 € · 1 J



El regreso de Samus es simplemente perfecto. Al estilo de juego inconfundible de la primera entrega, con mucha exploración y acción a la medida, añade importantes novedades sobre todo en el aspecto gráfico. ¡Alucinante!

Puntuación 99

NBA LIVE 2005



EA SPORTS · Baloncesto
59,95 € · 1-4 J

Jugadores y equipos actualizados, nuevos modos de juego y un nivel visual que alcanza cotas máximas.

Puntuación 93

NBA STREET VOL. 2



EA SPORTS · Baloncesto
65,95 € · 1-4 J

Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.

Puntuación 91

NEED FOR SPEED U. 2



EA GAMES · Carreras
59,95 € · 1-2 J

A lo atractivo de tunear el coche y competir se añade la aventura de recorrer libremente una gran ciudad.

Puntuación 93

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)



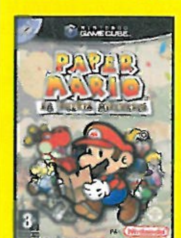
NINTENDO · Estrategia
29,95 € · 1 J

La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?

Puntuación 90

PAPER MARIO LA PUERTA M.

NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1 J



¡Mario vuelve a las 2D a lo bestia! Todos los elementos de este genial RPG están hechos de papel, de forma que incluso debemos convertirnos en avión y otras muestras de papiroflexia entre combate y combate.

Puntuación 96

PIKMIN 2



NINTENDO — Estrategia
59,95 € — 1-2 J

Si te quedaste con ganas de más, sáciate con dos nuevos tipos de Pikmin y batallas entre Olimar y Luis.

Puntuación 92

POKéMON CHANNEL



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J

Nace el Canal Pikachu para deleite de los fans Pokémon. Un juego muy especial, con detalles geniales.

Puntuación 85

POKéMON COLOSSEUM



NINTENDO — RPG Combate
59,95 € — 1-4 J



El primer RPG de Pokémon para GC es una pasada. No sólo porque incluye dos modos de juego que le dan vida ilimitada, sino también porque su aspecto, su nueva estética, sus gráficos, son absolutamente originales.

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA 2

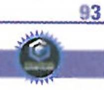


UBISOFT — Acción-plataformas 3D
56,95 € — 1 J

Lo último del Príncipe apuesta decididamente por la acción más agresiva. Movimientos increíbles.

Puntuación 93

RESIDENT EVIL ZERO



CAPCOM — Aventura de terror
64,95 € — 1 J

El último (de momento) Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que supera al primer RE.

Puntuación 92

SECOND SIGHT



CODEMASTERS — Acción 3D
59,95 € — 1 J

Un arcade 3D de alta calidad, héroe con poderes mentales (hasta sale del cuerpo), pero no hay modo multi.

Puntuación 90

SONIC HEROES



SEGA — Arcade
29,95 € — 1-2 J

Es más rápido, divertido y original que sus "hermanos". Pierde algo de aventura pero... ¡gana en precio!

Puntuación 90

SOUL CALIBUR II (PLAYER'S CHOICE)

NAMCO — Lucha
29,95 € — 1-2 J



El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, por gráficos, jugabilidad, duración, e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Y, si te fijas, ¡ahora vale solo 30 euros! ¡A por Link!

Puntuación 97

SPIDER-MAN 2



ACTIVISION — Aventura de acción
59,95 € — 1 J

Spider-man recorre la ciudad en un arcade de atractivo desarrollo abierto, que mezcla aventura y lucha a tope.

Puntuación 87

SPLINTER CELL: PANDORA T.



UBISOFT — Aventura
59,95 € — 1 J

La infiltración y el sigilo son más importantes. Esta entrega se ha vuelto más exigente y realista.

Puntuación 92

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura
29,95 € — 1 J



El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.

Puntuación 96

SPYRO: A HERO'S TAIL



VIVENDI UNIVERSAL — Plataformas
59,95 € — 1 J

El dragoncillo morado vuelve a las "voladas". Una aventura de hermosos gráficos y voces en castellano.

Puntuación 89

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)



NINTENDO — Aventura/plataformas
29,95 € — 1 J

Disfruta de un juego de Mario sobresaliente en originalidad y jugabilidad, por menos de 30 Euros.

Puntuación 93

STAR WARS: REBEL STRIKE

LUCASARTS — Shooter 3D
59,95 € — 1-2 J



Lo que queríais oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.

Puntuación 98

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Lucha
29,95 € — 1-4 J



Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio "pa' flipar"!

Puntuación 95

TALES OF SYMPHONIA

NINTENDO — RPG
59,95 € — 1-4 J



Un gran juego de Rol que ofrece un argumento épico, calidad visual por donde lo mires y, lo más impactante, unos combates en tiempo real en los que pueden participar hasta cuatro amigos. Algo mítico que no debes perderte.

Puntuación 95

TONY HAWK'S UNDERGROUND 2



ACTIVISION — Skate
59,95 € — 1-2 J

Llegan más escenarios para "pulir" y un nuevo modo de juego que "obliga" a hacer el loco con Tony y Bam.

Puntuación 92

TY 2 EL TIGRE DE TASMANIA



EA GAMES — Aventura-plataformas
29,95 € — 1-4 J

Una aventura al estilo de los clásicos, pero variadita: pilotas submarinos, jeeps, helicópteros... ¡hasta mechas!

Puntuación 90

UEFA CHAMPIONS LEAGUE

NUEVO



EA SPORTS — Fútbol
56,95 € — 1-4 J

Vive toda la Champions League con el juego de fútbol más realista y entretenido del momento.

Puntuación 93

UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...



ACTIVISION — Aventura 3D
44,95 € — 1 J

Descubre las divertidas aventuras de estos tres huérfanos que van a arrasar en libros, cine y juego.

Puntuación 90

ZELDA FOUR SWORDS

NINTENDO — Acción-RPG
59,95 € — 1-4 J



¿Quieres probar algo totalmente nuevo? Pues llama a tres amigos con GB Advance y adentraros en un clásico Zelda en el que todos debéis pensar, ser hábiles y cooperar. Pruébalo y no jugarás a otra cosa hasta terminar con él. Fijo.

Puntuación 96

WARIO WARE



NINTENDO — Microjuegos
29,95 € — 1-16 J

¡El juego de Wario es la repanocha! Fácil, directo, divertido al máximo. Para los que quieran risa y emoción.

Puntuación 93

ZELDA: WW (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO — Acción-RPG
29,95 € — 1 J



Historia, personajes, traducción, control, banda sonora, mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. ¡Y está en la tienda por 30 euros! ¡Correee!

Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE ACCIÓN 3D

1. METROID PRIME 2 ECHOES
2. METROID PRIME
3. 007 TODO O NADA
4. MEDAL OF HONOR
5. CALL OF DUTY: FINEST HOUR

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. DONKEY KONG JUNGLE BEAT
3. SONIC HEROES
4. LOS INCREÍBLES
5. UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS...

LOS MEJORES DEPORTIVOS Y MÁS

1. FIFA 2005
2. MARIO KART
3. UEFA CHAMPIONS LEAGUE
4. NBA LIVE 2005
5. NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA: THE WIND WAKER
2. ZELDA: FOUR SWORDS
3. FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
4. PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA
5. POKéMON COLOSSEUM

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. ANIMAL CROSSING
2. MARIO PARTY 5
3. LOS URBZ
4. PIKMIN 2
5. DONKEY KONGA

GUÍA DE COMPRAS

GAME BOY ADVANCE

ADVANCE WARS 2



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J

Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

ADVANCE GUARDIAN HEROES (NUEVO)

▶UBISOFT ▶Acción
▶44,95 € ▶1-4 J

Esta original mezcla de acción y RPG va a dar mucho que hablar. Si eres fan de las luchas trepidantes...

Puntuación 90

BOB ESPONJA LA PELÍCULA (NUEVO)



▶THQ ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1 J

¿Te mola Bob, a que sí? Pues con este juego va a descubrir su mejor cara. ¡Plataformas divertidísimo!

Puntuación 87

CT SPECIAL FORCES 3



▶LSP ▶Acción
▶39,95 € ▶1-2 J

Tiene todo lo que podemos esperar de un título de acción. Divertido, largo y... ¡a soltar adrenalina!

Puntuación 92

DONKEY KONG COUNTRY



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-2 J

Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 93

DONKEY KONG COUNTRY 2

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J



La mejor aventura Kong que jugaréis (incluso mejor que la primera entrega). Esta vez son Diddy y Dixie, su novia mona, los héroes, pero el efecto es el mismo, un plataformas jugabilísimo, divertido, difícil e ingenioso. Un excelente desafío para el verano. No se les puede pedir más a los monos.

Puntuación 96

DONKEY KONG KING OF SWING



▶NINTENDO ▶Plataformas-Puzzle
▶39,95 € ▶1 J

El desafío de Donkey reúne ingenio, habilidad, plataformas y puzzles difíciles. Además te divertirá a tope.

Puntuación 90

DRAGON BALL Z SUPERSONIC W.



▶BANDAI ▶Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J

Un arcade de lucha cargado de llaves, patadas, combos y magias con un sistema de juego innovador.

Puntuación 92

DUEL MASTERS



▶ATARI ▶RPG-cartas
▶49,95 € ▶1-2 J

Aquí tienes una razón más para pasarte horas invocando criaturas y cambiándolas con tus colegas.

Puntuación 88

EL RETORNO DEL REY



▶EA GAMES ▶Acción-aventura
▶49,95 € ▶1-2 J

Perfecto cierre para la trilogía. Rebosa acción y es fiel a la peli, así que, si te va la marcha...

Puntuación 91

FIFA 2005

▶EA SPORTS ▶Fútbol
▶49,95 € ▶1-2 J

La saga salta a la tercera dimensión logrando unos efectos visuales de escándalo y un control casi perfecto.

Puntuación 95

LA NOVEDAD DEL MES

BANJO PILOT



▷THQ ▷Carreras
▷39,95 € ▷1-4 J

Dos personajes famosos que se meten a pilotos... pero no de karts, sino de aviones. El resultado vuelve a ser una competición muy entretenida, que se despacha a base de luchas de ítems y arriesgadas maniobras en vuelo.

Puntuación 89

FINAL FANTASY I & II



▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1 J

Todo el encanto de dos RPG clásicos con un buen lavado de cara y otras novedades jugables exclusivas.

Puntuación 93

FINAL FANTASY TACTICS

▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1-2 J



Los "roleros" más puristas andaban buscando un juego así. Con una firma de lujo y una propuesta de RPG que nos inunda de estrategia de la buena. Tiene combates más tácticos que los de «Golden Sun» y necesitan darle al coco, pero ofrecen duración ilimitada, que no es poco.

Puntuación 94

FIRE EMBLEM



▶NINTENDO ▶Estrategia
▶39,95 € ▶1-4 J

Si te va la estrategia, este juego debe estar entre tus elegidos. Te sorprenderán sus combates.

Puntuación 92

F-ZERO GP LEGEND



▶NINTENDO ▶Velocidad
▶44,95 € ▶1 J

Todo es rápido como una centella. Esta entrega ofrece circuitos más largos para jugadores expertos.

Puntuación 91

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA

▶NINTENDO ▶RPG
▶36,95 € ▶1-2 J



La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura absorbente, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

HAMTARO RAINBOW RESCUE



▶NINTENDO ▶Aventura
▶39,95 € ▶1 J

La nueva aventura de Hamtaro sigue ofreciendo gráficos de fantasía y un desarrollo ideal para los peques.

Puntuación 83

HARRY POTTER 2



▶EA GAMES ▶Aventura
▶41,95 € ▶1 J

Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 3



▶EA GAMES ▶RPG
▶46,95 € ▶1 J

El misterio de la tercera entrega se resuelve en un RPG por turnos con protagonista triple: los tres magos.

Puntuación 90

KIRBY NIGHTMARE



▶NINTENDO ▶Plataformas
▶36,95 € ▶1 J

Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

KIRBY & THE AMAZING MIRROR

▶NINTENDO ▶Plataformas
▶39,95 € ▶1-4 J

Cuatro Kirbys siempre son mejor que uno. Si la cosa se pone mal, pídeles ayuda y ¡¡allí estarán!!

Puntuación 93

LA TERCERA EDAD



▶EA GAMES ▶Estrategia-Rol
▶49,95 € ▶1-2 J

Un nuevo Señor de los Anillos con una original propuesta de combate y la posibilidad de elegir bando.

Puntuación 88

LEGEND OF ZELDA: LINK TO PAST

▶NINTENDO ▶RPG
▶39,95 € ▶1-4 J



Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títere con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA

▶NINTENDO ▶Aventura-RPG
▶19,99 € ▶1 J

El juego que dio origen a la leyenda, clavadito a como apareció hace más de 15 años en la consola NES.

Puntuación 94

LEGEND OF ZELDA MINISH CAP

▶NINTENDO ▶Acción-RPG
▶39,95 € ▶1 J



Link vuelve a la actualidad con una aventura de las de antes que te va a emocionar. Sí, y también te dejarás el coco con el gorro que te hace pequeñín mientras mantienes a los malos a raya a base de espada y mucha inteligencia. Si nunca has probado un Zelda, es el momento.

Puntuación 97

LOS INCREÍBLES



▶THQ ▶Beat'em up
▶39,95 € ▶1 J

La familia Increíble usa la técnica del mandoble sin tregua para salvar al mundo de los malos.

Puntuación 86

LOS SIMS TOMAN LA CALLE



▶EA GAMES ▶Simulador de vida
▶49,95 € ▶1 J

Más que una versión de GC, una formidable adaptación de la vida SIMS para nuestra portátil.

Puntuación 91

LOS URBZ



▶EA GAMES ▶Aventura-comunicación
▶49,95 € ▶1 J

Consigue labrarte una buena reputación en esta aventura donde destaca la variedad de objetivos .

Puntuación 92

MARIO GOLF ADVANCE TOUR



▶NINTENDO ▶Golf-RPG
▶39,95 € ▶1-4 J

Un golf sencillo y divertido, con un rollito RPG que engancha, aunque no seamos fans de este deporte.

Puntuación 94

MARIO KART SUPER CIRCUIT

▶NINTENDO ▶Velocidad
▶42,00 € ▶1 -4 J



Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes, pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



▶NINTENDO ▶RPG
▶44,95 € ▶1-2 J

Buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos.

Puntuación 94

MARIO VS DONKEY

NINTENDO · Plataformas-puzzle · 39,95 € · 1 J



Plataformas con mucha cabeza y diversión, de la mano de dos personajes insignes de la casa. Es un juego muy adictivo y tiene un gran nivel técnico. El sonido es genial, la duración... ¡para mucho tiempo! Lo único que quizá es pelín difícil. De todas formas, merece la pena aceptar el desafío.

Puntuación 95

MEDAL OF HONOR

EA GAMES · Acción · 49,95 € · 1-2 J

Formidable arcade con vista aérea, ambientación perfecta y jugabilidad como pocos cartuchos ofrecen.

Puntuación 91

METROID FUSION

NINTENDO · Aventura · 44,95 € · 1 J

Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarrecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 94

METAL SLUG ADVANCE

SNK PLAYMORE · Acción · 44,95 € · 1 J

Un explosivo arcade de acción, traído directo de las recreativas. Tiene ritmo y buen nivel técnico.

Puntuación 90

METROID ZERO MISSION

NINTENDO · Aventura · 39,95 € · 1 J

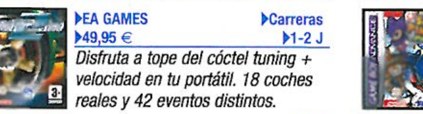


Una revisión del primer «Metroid», el de NES, con más habilidades y gráficos y sonidos "made in GBA".

Puntuación 93

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

EA GAMES · Carreras · 49,95 € · 1-2 J



Disfruta a tope del cóctel tuning + velocidad en tu portátil. 18 coches reales y 42 eventos distintos.

Puntuación 87

POKéMON PINBALL

NINTENDO · Pinball · 39,95 € · 1 J

Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 201 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡Todo un fenómeno que te impedirá despegarte de tu Game Boy en muchos meses!

Puntuación 97

POKéMON ROJO Y VERDE

NINTENDO · Aventura-RPG · 49,95 € · 1-5 J





¡Las nuevas ediciones vuelven a desatar el fenómeno! Se traen a los clásicos Pokémon de las primeras entregas, incluyen islas misteriosas y regalan el adaptador inalámbrico.

Puntuación 97

POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO

NINTENDO · RPG · 44,95 € · 1-4 J

Pero... ¿todavía no te has hecho con estas dos ediciones? ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues, corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

UBISOFT · Plataformas-acción · 44,95 € · 1 J



Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataformera. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

SABREWULF

THQ · Aventura-plataformas · 49,95 € · 1 J

Estudiada combinación de aventura, plataformas, exploración y puzzles, al más puro estilo RARE.

Puntuación 90

SONIC ADVANCE 3

SEGA · Plataformas · 49,95 € · 1-2 J



El erizo sorprende, y no sólo por su rapidez, sino por su innovador sistema de juego por parejas.

Puntuación 93

SONIC PINBALL PARTY

SEGA · Pinball · 49,95 € · 1-4 J



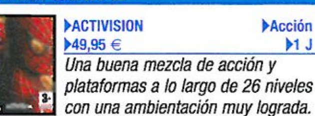


Un digno rival del pinball de los Pokémon. Destaca por su variedad y flipantes modos de juego.

Puntuación 91

SPIDER-MAN 2

ACTIVISION · Acción · 49,95 € · 1 J



Una buena mezcla de acción y plataformas a lo largo de 26 niveles con una ambientación muy lograda.

Puntuación 90

SPLINTER CELL: PANDORA T.

UBISOFT · Acción · 44,95 € · 1 J



Sam vuelve a GBA con una aventura tan potente como la primera entrega, y muchas novedades.

Puntuación 93

SUPER MARIO ADVANCE

NINTENDO · Plataformas · 41,95 € · 1-4 J

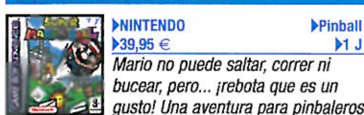


Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO BALL

NINTENDO · Pinball · 39,95 € · 1 J



Mario no puede saltar, correr ni bucear, pero... ¡rebota que es un gusto! Una aventura para pinbaleros.

Puntuación 92

SUPER MARIO ADVANCE 4

NINTENDO · Plataformas · 39,95 € · 1-4 J



Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO BROS.

NINTENDO · Plataformas · 19,99 € · 1-2 J



El mejor juego de la serie NES Classic (con permiso de Link). Cuando salió a la venta, hace ya 19 años, revolucionó el género plataformero. Su estilo simple pero fresco, su capacidad para sorprender y su interminale duración, hacen de él un juego muy recomendable, a pesar del tiempo, seguro.

Puntuación 98

SUPER MARIO WORLD

NINTENDO · Plataformas · 37,95 € · 1-4 J

El juego que corona a Mario como rey de las plataformas. Nada menos que 96 para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 94

SWORD OF MANA

SQUARE ENIX · RPG-acción · 39,95 € · 1 J



Una de las sagas más famosas de los 16 bits es ahora un juegazo de ROL que te dejará alucinado.

Puntuación 91

UNA SERIE DE ...

ACTIVISION · Plataformas · 49,95 € · 1 J

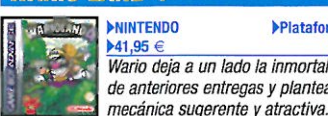


Aprovechando el tirón de la peli, una aventura sencilla para todos los públicos, ideal si empiezas ahora.

Puntuación 87

WARIO LAND 4

NINTENDO · Plataformas · 41,95 € · 1 J



Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

WARIO WARE

NINTENDO · Habilidad · 34,95 € · 1-2 J



200 microjuegos para flipar a tres segundos por cabeza. Original al máximo, imperdonable no tenerlo.

Puntuación 93

YOSHI'S ISLAND

NINTENDO · Plataformas · 44,95 € · 1-4 J



48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Gran jugabilidad y mejores gráficos.

Puntuación 93

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. DONKEY KONG COUNTRY 2
3. DONKEY KONG KING OF SWING
4. KIRBY & THE AMAZING MIRROR
5. SUPER MARIO BROS.

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKéMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA
3. LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
4. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
5. FINAL FANTASY TACTICS

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
2. CT SPECIAL FORCES 3
3. MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR
4. METAL SLUG ADVANCE
5. ADVANCE GUARDIAN

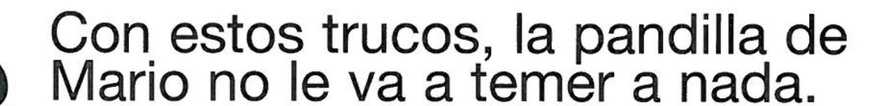
LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2005
2. F-ZERO GP LEGEND
3. MARIO KART
4. MARIO GOLF ADVANCE TOUR
5. HAMTARO HAM-HAM GAMES

LOS MEJORES DE VARIOS GÉNEROS

1. MARIO VS DONKEY
2. POKéMON PINBALL
3. LOS URBZ
4. SUPER MARIO BALL
5. ADVANCE WARS 2





Con estos trucos, la pandilla de Mario no le va a temer a nada.



PAPER MARIO LA PUERTA MILENARIA

PRIMERA ENTREGA

- Descripción detallada de todos los personajes y sus golpes.
- Resolvemos el primer acto del juego, incluidos los jefes.
- Todos los "trabajitos" del centro de servicios personalizado.

CONOCE A LOS PERSONAJES DEL JUEGO

Pues sí, usar los ataques imprescindibles y subir el nivel de los personajes son aspectos clave a la hora de superar todos los combates, pero hasta en ese aspecto el juego es innovador. Mario y sus colegas subirán de nivel de forma diferente. Tranquilos, ahora mismo os presentamos a todo el equipo.



MARIO: Es el personaje más importante del juego, y el único capaz de utilizar medallas para realizar ataques, además de las habilidades especiales.

A medida que vayas mejorando su indumentaria, sus ataques serán más potentes y variados.



GOOMARINA: Esta criatura te ofrece una descripción exacta de la zona donde te encuentras y de sus habitantes.

Durante el combate se le da muy bien usar golpes repetitivos contra un mismo rival. A fuerza de ser pesada...



KOOPS: Él nos permitirá golpear los interruptores de forma retardada y coger objetos que Mario no alcanza.

La potencia de sus golpes contrarresta en cierta medida su limitada cantidad de PC. Buen ataque, pero un poco débil.



CLAUDIA: Con esos pulmones, nuestra amiga sopla con fuerza en algunas partes del escenario que en realidad esconden rutas y objetos ocultos.

Gracias a su Vendaval podrás expulsar a todos los personajes de la zona de combate, y con un solo ataque.



YOSHI: Utilízalo para saltar grandes distancias y desplazarte a toda velocidad por los escenarios de juego.

En ataque muestra debilidad, así que no lo enfrentes con rivales duros. En vez de eso mejor que se haga cargo de los monstruos punzantes que no te dejan acercarte. ¡Se los come crudos!



BIBIANA: Este misterioso personaje domina como nadie el arte de las sombras. Es decir, que es una maestra del espionaje, que se oculta mejor que Sam Fisher para espiar a sus rivales.

Aprovéchate de esta habilidad cuando estés en pleno combate. Puede librarte de recibir peligrosos golpes.



BOMBARD: Es especialista en materia de explosivos, así que será el encargado de destruir construcciones en mal estado y de abrir nuevos caminos.

Es el personaje más poderoso que puedes usar en las luchas. Sus 40 PC máximos le convierten en un gran aliado, aunque ojo con los enemigos voladores.



LUPINA: Es el único personaje secreto del juego. Se obtiene haciendo un trabajo en el Centro de Servicios Personalizados. Lupina utiliza su fuerte olfato para localizar tesoros más o menos próximos.

A la hora de combatir, es más bien débil, pero puede robar objetos a los enemigos o recuperar los PC de Mario.

TRUCOS, MEDALLAS Y HABILIDADES

Sigue estos consejos que te damos y confía en nosotros, que ya nos hemos acabado el juego. Con ellos y un poco de habilidad, descubrirás cosas nunca vistas, te moverás sin miedo frente a los enemigos y saldrás triunfante de los combates y otros desafíos. ¡No lo pienses más y a leeeeer!



HABILIDADES ESPECIALES
Cómo conseguirlas + Recuperar

- Cada vez que cojas un nuevo cristal estelar se añadirá una habilidad especial a tu lista de ataques. Estas habilidades son muy útiles para solventar situaciones de peligro, o acabar rápidamente un combate. Para utilizarlas necesitas tener suficientes PE (Puntos Especiales).
- Recuperar: Restablece puntos PC y PF al grupo. Requiere 1 PE.



HABILIDADES ESPECIALES
Terremoto + Tiempo Muerto

- Terremoto: Daña a todos los enemigos de la pantalla restándoles 6 PC. Requiere 2 PE.
- Tiempo Muerto: Hace que lo enemigos no ataquen en varios turnos. Para tu información, requiere 2 PE.



HABILIDADES ESPECIALES
Recargar + At. Estelar + Como Nuevo

- Recargar: Aumenta el poder de ataque y defensa durante varios turnos. Requiere 3 PE.
- Ataque Estelar: Daña leve aunque repetidamente a todos los enemigos que logres rodear con las estrellas. Requiere 4 PE.
- Como Nuevo: Restablece puntos PC y PF, y cura al grupo. Requiere 5 PE.



HABILIDADES ESPECIALES
Golpe Final + Tormenta Estelar

- Golpe Final: Si tienes suerte, acaba con los enemigos de un solo golpe. Requiere 2 PE.
- Tormenta Estelar: Todos los enemigos reciben un daño considerable. Este ataque requiere 6 PE.



TRUCOS PARA COMBATIR
Ataques fáciles + consejo

- Con el botón B podrás dañar a cualquier clase de monstruo, aunque tenga espinas o sea de fuego. Úsalo para contraatacar a tus enemigos.
- Haz que el público lo pase bien y da un buen espectáculo. Si no fallas tus golpes y esquivas los de tus rivales, harás que acuda más gente al teatro.



TRUCOS PARA COMBATIR
PE rápidos + consejo

- Si presionas A en el momento correcto, justo después de realizar un ataque, aparecerá la palabra Excelente en pantalla, y el público te llenará más rápido los Puntos Especiales.
- Mantén un buen equilibrio entre los puntos PC, PF y PM cada vez que subas de nivel.



TRUCOS PARA COMBATIR
Consejos

- Cada combate es diferente del anterior y del siguiente. No dudes en usar distintas medallas, según la zona de lucha o enemigo al que te enfrentes.
- Los objetos son de gran ayuda en momentos de apuro. Utilízalos sin problema. Pueden salvarte.



TRUCOS PARA COMBATIR
Consejos

- Utiliza los personajes adecuados teniendo en cuenta la clase de enemigos a los que te enfrentas.
- Estate atento a lo que ocurre en los escenarios. Cuando menos te lo esperes puede caerte un decorado encima y congelarte.



LAS MEDALLAS
Sí, son muy importantes

- Selecciona la medalla adecuada en cada momento. Las medallas son los objetos más importantes a la hora de luchar contra los enemigos. De ellas depende que tu misión tenga un buen final o se convierta en un infierno. Utilízalas con inteligencia y elige bien cuál sacar en cada momento.



LAS MEDALLAS
También puedes comprarlas

- En la tienda de Lupina, en la plaza de Villa Viciosa. Pues sí, aparte de las medallas que puedes encontrar en tus viajes, también puedes adquirirlas en la tienda de Lupina, en Villa Viciosa. Por un precio módico conseguirás las medallas que necesites.



LAS MEDALLAS
Las hay muy raras

- Busca a Ahmed. Para hacerte con las medallas más raras del juego, tienes que buscar a Ahmed, el vendedor ambulante que está frente a la tienda de Lupina. Además de extrañas, muchas de ellas son realmente útiles. Así que no dudes en invertir tus ganancias con rentabilidad.



LAS MEDALLAS
Consíguelas a mejor precio

- Y si no ves a Ahmed, entonces localiza a Lucio. Este tipo te va a poner más fácil hacerte con las medallas extrañas. Sin pagar un Euro. Basta cambiérsalas por Piezas Estrella. El colega Lucio es un personaje vestido de azul, que se encuentra en la plaza del subsuelo en Villa Viciosa. No lo dudes: ve a verle.

CENTRO DE SERVICIOS PERSONALIZADOS



MOCHU ELO
Encuentra la llave
- Sal por el piso de arriba del hostal y camina a la izquierda para encontrar la llave. Después dirígete a la parte este para entregársela a Mochu Elo.
- Premio: 20 monedas.



GOOMBERSINDO
Entrega la mercancía
- Ve a hablar con Goombersindo detrás de la casa de T. Nancy. Recoge la mercancía, entrégasela al goomba que está frente a la casa del profesor y vuelve a hablar con él.
- Premio: 20 monedas.



ROLFO
Averigua el precio
- Ve a la tienda de la plaza y mira cuánto valen los objetos que te va a pedir. El sujeto te estará esperando frente al centro de servicios.
- Premio: 20 monedas.

GOOMBI
¡Atrapa al timador!
- Después de hablar con Goombi, ve al callejón junto la casa de Merlón. Más tarde tendrás que encontrarlo junto a las escaleras del puerto y en el callejón detrás del hostal.
- Premio: 20 monedas.



KOOPOCK
¡Encuéntrame!
- En el castillo de Gombaba, usa como ascensor el segundo bloque móvil. Verás a Koopock durante el ascenso, en una plataforma a la izquierda.
- Premio: Tarjeta Especial para jugar al juego del avión en el casino.



BUBULBO
Quiero comer algo
- En Villa Verde, un personaje con una flor en la cabeza te pedirá 2 perritos calientes (en ciudad Dojo) y una tarta de mousse. Consigue un preparado en el casino y dáselo a T. Nancy.
- Premio: Flor Seca.



T. NOSK
Mozo de Abastos
- Ve a la tienda de la plaza para hablar con él. Después, en la tienda de Villa Verde compra 5 conchas protectoras y llévaselas.
- Premio: Ultra Seta.



PUNICLETA
Seta Vital
- Llévale una seta vital (hazte con ella en la tienda que está al oeste de Villa Viciosa) a Punicleta, que está en la entrada del gran árbol.
- Premio: 60 monedas.



MUSGAÑO
Golpéame
- Dale con el martillo hasta que recupere la memoria.
- Premio: información poco útil.



BOMBAZUL
Tengo Hambre
- Entrégale cualquier comida a este tipo con forma de bomba azul.
- Premio: 11 monedas.



PILI
Invitación al casino
- Habla con la cajera dentro del casino.
- Premio: 10 forestas.



T. BUSKO
¡Rescata a mi papa!
- Ve a la cueva de las cien mazmorras y rescata al padre de Busko que está en la mazmorra 18.
- Premio: Tarjeta Plata con la que entrar en el Juego del Papel en el casino.



T. LISA
Trabajo a tiempo parcial
- En Ciudad Dojo habla con Lisa. Ve al almacén, coge los calzoncillos sucios, habla con Lisa, vuelve a Villa Viciosa, habla con el Goomba frente a la casa del profe, y ve al despacho de Lisa.
- Premio: 30 monedas.



MERLÍ
Receta de tarta
- Habla con la dueña de la última casa de Villa Verde y pilla la receta de la tarta. Ve a hablar con Merlí, luego al casino y canjea 6 forestas por el preparado para dárselo a Merlí.
- Premio: 30 monedas.

KOOPABLO
Alguien con quien hablar
- Habla con el alcalde de Villa Verde.
- Premio: Hoja Koopa.




DESCONOCIDO
Medalla rara
- Habla con Lupina y ve a la torre donde luchaste con Gombaba. Usa el soplido de Claudia para descubrir la medalla FX Ataque C. Habla con Lupina.
- Premio: La correspondiente medalla y que Lupina se unirá a tu grupo.

En la parte este de Villa Viciosa encontrarás un local donde se encargan trabajos a cambio de diferentes recompensas. A continuación encontrarás la solución de todos ellos.



T. NANCY
Libro de recetas

- Tras hablar con T. Nancy ve al Templo Lúgubre y rueda por el hueco de la pared derecha en la 1ª sala. Habla con Nancy y dale el libro de recetas.
- Premio: Miel de Seta (a partir de ahora puede cocinar con 2 ingredientes).



LUGUBRÍNA
Díselo...

- La persona que busca Lugubrina es el camarero del hostal de Villa Viciosa. Habla con ella para obtener tu premio.
- Premio: Cena con estrellas.



GOOMBINSON
¡Busco novia!

- Ve a la gruta de la isla Trópico y avanza hasta el segundo punto de salvar. Sube por la montaña y camina a la izquierda hasta dar con Goombinson. Habla con él con Goomarina como compañera.
- Premio: Siempre juntos.



FABRIZIO
Búsqueda urgente

- La alianza que busca Fabrizio está en la parte este de Villa Viciosa, tras el puente de calaveras.
- Premio: Tarjeta Oro para jugar al juego del rollo en el casino.



T. ROSE
Leer un libro

- Habla con Rose en Villa Preciosa y viaja hasta ciudad Dojo para conseguir el Libro de Lucha que le tienes que devolver.
- Premio: Tarjeta Platino para jugar al juego del Barco en el casino.

COMERCIAL
Combinación

- Ve a Ciudad Dojo y habla con el hamster que está junto al carro de perritos calientes. La combinación que necesita es 2625.
- Premio: Picante Rojo.




BOMBOTÍN
Envío

- Habla con Bob de la casa del general en Bomburgo, con el dueño del bar de Villa Viciosa, con el de Ciudad Dojo y con Bombotín. Dale el paquete al general y habla con Bombotín.
- Premio: 64 monedas.



BOMBOVICH
¡Me he quedado mudo!

- Compra un Sirope de Miel y canjea un Preparado en el casino para que Nancy te cocine un Caramelo de Miel. Entrégaselo a Bombovich para que pueda volver a hablar.
- Premio: 20 monedas.



T. SILVIA
¡Quiero ver a Luigi!

- Ponte el traje de Luigi (para ello usa la medalla que se encuentra en la casa de Holmot) y habla con Silvia.
- Premio: Pastel de chocolate.

T. DOE
¡Derrota a los enemigos!

- Ve hasta el bosque maravilloso y elimina a todos los enemigos de la zona donde se encuentra Doe.
- Premio: 20 monedas.



BOMBINO
Hacer las paces

- Habla con Bombino y elige el Mango Tropical (en la Isla Trópico); dáselo y entrégale la carta a su madre. Por último ve a hablar con Bombino.
- Premio: 3 monedas.



BOMBANOV
¡Borra el graffiti!

- Habla con Bombanov y baja hasta la mazmorra 50 para borrar el graffiti. Es fácil, sólo haz que Bombard derribe la pared donde está grabado.
- Premio: Conejo de Nieve.



TENEBROSIO
Circular

- Ve a Villa Sombría a hablar con el alcalde. Después tienes que llevar la circular a Punicleta y al alcalde de Villa Verde antes de devolvérselo.
- Premio: 30 monedas.



COCINERO
¡Necesito ingredientes!

- Hoja Dorada: Ve al Templo Lúgubre y entra por la puerta de arriba. En la valla hay un pequeño hueco para pasar al jardín. Ve hacia la derecha y golpea el árbol dorado.
- Huevo Mágico: Habla con Puniel para jugar a las adivinanzas y gana este premio.
- Mango Tropical: En la isla tropical, golpea la palmera situada a la izquierda de la tubería azul. Con todos los ingredientes en tu poder ve al tren y dáselos al cocinero.
- Premio: 40 monedas.















EN BUSCA DE LA PRINCESA PERDIDA

¡Lo que te espera, héroe! Tendrás que transformarte en avión de papel, luchar contra monstruos que dan risa, localizar llaves, medallas y tesoros, golpear interruptores, buscar entre la basura... ¡de todo!

PRÓLOGO

Tras recibir una carta de la princesa Peach en la que menciona un tesoro oculto, te embarcarás en un largo viaje que te llevará hasta la **cosmopolita y peligrosa ciudad de Villa Viciosa.**

Villa Viciosa

Objetos conseguidos:

- 6 Piezas Estrella.
- 1 Llave Negra.

Al llegar a Villa Viciosa tendrás una disputa con **Peke X** y aprenderás los **movimientos básicos del combate**. Después, sube las escaleras, abandona el puerto y **Goomarina se te unirá.**

Inspecciona las cajas de la derecha y verás la primera **Pieza Estrella. [1]** Después avanza hacia arriba por el callejón, y entra en la casa de la izquierda para pillar otra. La siguiente está en el **segundo piso del hostal,** a la izquierda. Ahora regresa a la plaza y ve a la izquierda para ver a **T. Nancy.** Tras el percance con la lentilla ve a la tienda y encarga una nueva.

Continúa hacia la zona este de la ciudad. Enseguida verás dos puertas, y una pared a la izquierda de la primera puerta. Acércate a ella y recorre el callejón hasta el final para encontrar otra **Pieza Estrella** sobre una caja.

Entra por la segunda puerta y habla con el **profesor Gómez [2]**.

Dentro de las alcantarillas ve hacia la derecha y usa la plataforma móvil para acceder a la siguiente tubería. Sigue a la derecha, baja las escaleras y destruye dos grandes bloques para descubrir otra tubería. Ya en el piso inferior inspecciona la parte trasera del bloque gigante y verás una **Pieza Estrella.** Ve a la derecha, golpea el bloque azul, sube las escaleras y déjate caer hacia la izquierda para coger una **Llave Negra.** A continuación vuelve a subir las escaleras y entra en la sala para abrir el cofre que te permitirá **convertirte en avión de papel.** Hacia la izquierda podrás usar esta nueva habilidad para llegar al otro lado de la sala, donde encontrarás la gran puerta que buscabas: colócate sobre el pedestal central **[3]**.

Cuando salgas de la casa del profe, vuelve a las alcantarillas y ve a la izquierda; tras la columna hay una **Pieza Estrella.** Ve hacia la derecha, conviértete en avión y golpea el tentáculo en la siguiente sala.

JEFE DE FASE



Bloober

- PC Máximos: 12
- Ataque: 1
- Defensa: 0 [35]

Lo primero que tienes que hacer es eliminar los dos tentáculos. Así podrás atacar directamente al cuerpo y hacer que caiga. Blooper utiliza golpes físicos y también chorros de tinta en el combate.

ACTO 1

Llanura estelar

Objetos conseguidos

- 3 Piezas Estrella.
- 1 Medalla Casi Acabado.
- 1 Medalla Multi-Rebote.
- 1 Llave Lunar.
- 1 Llave Solar.
- 1 Corazón Feliz.

Golpea el árbol de la izquierda para encontrar una **Pieza Estrella,** y sigue hacia la derecha hasta que no puedas avanzar. Por el camino encontrarás la **medalla Casi Acabado.** Inspecciona los arbustos de arriba y usa la tubería. Ve hacia la derecha, golpea el bloque azul para construir un puente **[4]** y sigue en la misma dirección para coger una **Pieza Estrella.** Regresa al camino principal y continúa hasta Villa Verde, donde debes **hablar con el alcalde** para que te permita abandonar el pueblo por el lado este.

Al salir a la llanura, inspecciona el primer arbusto que veas: **Pieza Estrella.** Sigue hacia la derecha hasta entrar en un pequeño castillo donde debes **usar el bloque POW** para **eliminar a los dos Cleft. [5]**

Antes de entrar en el siguiente castillo, inspecciona los arbustos para coger otro POW y **eliminar a los Bolapincho** fácilmente.

En el **tercer castillo** encontrarás un personaje que te hará varias preguntas antes de dejarte pasar. **[6]** Te soplamos las respuestas aquí mismo:

1ª. Llave Solar.
2ª. 12.
3ª. Koopablo.
4ª. Castillo de Gombaba.
5ª. A través de una tubería.

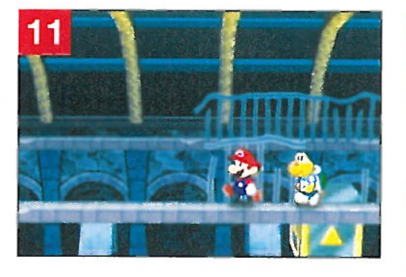
En el subsuelo, además de pillar la **medalla Multi-Rebote,** la **Llave Lunar** y la **Llave Solar,** lucharás contra un **Fuzzy Dorado y un pelotón de Fuzzy normales.** Usa el **multi-rebote y flores de fuego** para acabar con ellos.













Regresa a **Villa Verde para hablar con el alcalde** y sal por la parte oeste del pueblo: **Koops se unirá** a tu grupo. Sigue en la misma dirección y utiliza la primera tubería que veas. Lanza a Koops hacia la izquierda con X para conseguir la **medalla Corazón Feliz.** **[7]** Sigue, deposita las llaves en las rocas y pulsa los dos interruptores azules a la vez con Koops: lánzalo hacia la izquierda del interruptor izquierdo sin soltar X, sitúate junto al interruptor derecho y salta sobre él al mismo tiempo que sueltas X.

Castillo de Gombaba

Objetos conseguidos

- **1 Rebote Potente.**
- **3 Soles.**
- **4 Llaves del Castillo.**
- **4 Piezas Estrella.**
- **1 Llave Negra.**
- **1 Medalla FX Ataque A.**
- **1 Medalla Última Posibilidad E.**

Usa el muelle para alcanzar la pasarela superior, ve a la derecha y **conviértete en avión. [8]** Más adelante podrás ver la **medalla Rebote Potente.** En la siguiente habitación inspecciona el **esqueleto rojo** junto a la puerta, y la habitación se llenará de esqueletos. Apártalos con el martillo y ve hacia el esqueleto rojo para darle una tunda.

En la siguiente habitación coge el **Sol**, ve hacia la derecha y **golpea el interruptor lila.** Usa el bloque lila para subir a otro más grande y rompe el amarillo a la izquierda. Golpea el interruptor amarillo de la parte inferior **[9]** y corre donde estaba el bloque amarillo. Desde ahí usa a Koops para golpear el bloque rojo de la izquierda. Sube las escaleras y utiliza a Koops para coger la **Llave del Castillo.** Da media vuelta y vuelve a la zona de los interruptores. Haz que Koops golpee los interruptores amarillo y lila, pero antes coloca a Mario sobre ellos. En la parte de arriba, **2 Piezas Estrella.**

Entra por la siguiente puerta, haz que Koops golpee el interruptor rojo mientras Mario atraviesa la reja. Sigue hacia la derecha hasta pillar una **Llave Negra** en un cofre y sal de allí antes de que se acabe el tiempo. **[10]** Abre el cofre y podrás **transformarte en un fino papel** pulsando el botón R.

Ve a la izquierda y atraviesa los barrotes siendo papel. Podrás coger la **medalla FX Ataque A** y asustar a Gombaba en el combate. Sigue a la izquierda hasta otra habitación con rejas, coge la **Llave del Castillo** y regresa a la sala de salvar. Golpea el interruptor verde para subir al piso superior y abre la puerta. Golpea los interruptores azules y salta por la primera ventana abierta. A la derecha encontrarás una **Pieza Estrella,** y a la izquierda la siguiente puerta que debes abrir. Usa el bloque elevador y entra en la habitación: conocerás a **Lupina,** y obtendrás un **Sol** y una **Llave del Castillo.** Abre la puerta de la sala anterior y haz que Koops golpee el interruptor de la parte inferior derecha cuando estés sobre el bloque amarillo. En la parte de arriba camina sobre la pasarela de piedra hacia la izquierda, **[11]** usa R para atravesar los barrotes y sigue hasta la parte superior derecha de la sala: **Pieza Estrella.** Retrocede y hazte avión para alcanzar la puerta de la derecha. Golpea el interruptor amarillo, coge la **Llave del Castillo** y salta para coger la **medalla Última Posibilidad E.** Vuelve a subir y sigue por las escaleras, coge el **Sol** y ve hasta lo alto de la torre.

! Peach & Bowser.

Con Peach, ve a la habitación de la izquierda y date una ducha. Sal del baño y continúa a la derecha hasta la sala del ordenador, desde donde mandar un mensaje a Mario. Cuando controles a Bowser, ve con él hacia la derecha.

JEFE DE FASE



Gombaba

- **PC Máximos: 20**
- **Ataque: 5**
- **Defensa: 1 [155, 161]**

Utiliza el ataque normal de Koops y el golpe potente de Mario para aplastar su pie. También tendrás que utilizar varias veces tu habilidad especial para mantener los PC y PF.

Sus ataques son fuertes ya que puede restar 4PC a cada personaje cuando escupe fuego, o pisar a uno de ellos y quitarle hasta 5 PC.

En un momento del combate, te propondrá una especie de trato para dejar de luchar. Recházalos y se comerá a varios espectadores para recuperar 10PC. Sigue dando cera hasta el final y obtendrás el primer Cristal Estelar, y la habilidad especial Terremoto.

Villa Viciosa

Objetos conseguidos

- **1 medalla Mega Prisa E.**
- **1 Sol y 7 Piezas Estrella.**

Conviértete en hoja y coge **medalla Mega Prisa E,** junto a la casa del alcalde. Ve al subsuelo de Villa Viciosa, y después a la sala de la Gran Puerta. Al llegar utiliza el muelle de la parte superior derecha para pillar otro **Sol,** súbete en la plataforma central y habla con el profe. Entra en la casa de al lado y **haz que Merlón suba de nivel a tus héroes.** En la calle, acaba con el **matón de color rosa [12]**, pasa entre las dos casas siendo papel y coge la **Pieza Estrella** tras una de ellas.

Ve a la plaza del pueblo y luego a la tienda para **comprar la lentilla.** Dásela a **Nancy** y entra en la parte oeste de la ciudad. Inspecciona la parte trasera de la pared: **Pieza Estrella.** La siguiente está tras la tubería central y hay otra entre la basura de la parte este.

Ponte sobre la alcantarilla de la calle y deslízate por los barrotes siendo una hoja. Salta sobre las plataformas hacia la derecha. En la siguiente sala coge la **Pieza Estrella** en la esquina superior izquierda, y la que hay tras la columna tumbada. Vuelve a la sala anterior, salta al piso inferior y pilla **Pieza Estrella** en la esquina superior de la plataforma central. Sube por la tubería, ve a la parte este y entra a las alcantarillas. En el tercer nivel verás a un **pequeño animal** que huirá por una brecha de la pared, síguelo y habla con él.







TERCERA ENTREGA



- Hazte con nuevos ítems para avanzar en la aventura.
- Mapas del Templo de las Aguas con todo detalle.
- Claves para acabar con el jefe de la mazmorra.

LA AVENTURA, PASO A PASO

Consigue las aletas, entra en el templo de las aguas, coge el candil y entra en el Mausoleo Real. Si lo haces bien y, sobre todo, por orden, el Rey Gustaf te regalará una Piedra de la Suerte muy especial.

CIUDADELA DE HYRULE

Sube hasta la Pradera del Norte de Hyrule, **entra en los cuatro matorrales (para ello deberás juntar las piedras con los cuatro Tingles)** y sube a los interruptores. Aparecerá una nueva escalera. Baja por ella y **abre el cofre para conseguir el Bumerán Mágico.** Baja a la ciudad y entra en la Biblioteca, la puerta ya está despejada. Sal al exterior y dale la vuelta al jarrón con el Batón Mágico. **Conviértete en Minish y vuelve a entrar a la Biblioteca. Ve a la estantería de libros y habla con los Minish.** Entra en la casa que hay a la derecha de la casa de Rupias y conviértete en Minish, **antes deberás apagar el fuego de la chimenea llenando y arrojando una Botella con agua.** Entra por la chimenea y llega hasta la casa de al lado. Sube por la escalera y **empuja el Libro para que caiga al suelo. Vuelve a tu tamaño y entra en la casa para cogerlo.** Vuelve a la Bliblioteca y entrégaselo a la dependienta de la izquierda. Habla con ella y ve a la casa del científico, dos casas más abajo de Correos, y ahora te dejará pasar. **Apaga la chimenea con agua y conviértete en Minish en la casa de los obreros.** Entra en casa del científico y pasa por la chimenea, llega hasta la fuente entrando por las casas y pasa por el agujero. Destruye a los bichos y usa el Bastón en el hueco para impulsarte a la parte de arriba. **Desházte de los parásitos y abre el cofre... ¡¡¡Has conseguido la Muñequera de Fuerza!!!** Ve a la casa del científico y arrastra los muebles para que puedas llegar a la puerta de arriba. Entra y **limpia el polvo con el Jarrón Mágico, verás marcas para poder doblarte.** Haz lo propio y sube al Libro donde está el Minish, **entre los tres conseguiréis que caiga abajo.** Vuelve a tu tamaño, coge el Libro y llévalo a la Biblioteca. **Entra en la casa del Alcalde y ponte las Botas para tirar las máscaras. Cambia a forma Minish** y sube a hablar con los dos Minish que hay arriba, **te marcarán en el mapa el lugar exacto de la ubicación del tercer Libro.** Vuelve a tu tamaño y **usa la Ocarina para ir al Lago Hylia. Encuentra la casa del Alcalde** y al norte verás un matorral. **Equípate las botas y chócate con el matorral para poder convertirte en Minish.** Entra en la casa y empuja el armario hacia la derecha y **arrastra el libro para que caiga al suelo.** Vuelve a tamaño normal y cógelo. **Usa la ocarina para llegar al pueblo y entra en la biblioteca** para dejar el Libro. Conviértete en Minish en la terraza de la Biblioteca y **sube por las escaleras de los nuevos libros** hasta que llegues a un Libro con una puerta. Entra y habla con el Minish, **abrirá una trampilla secreta.** Cárgate a todos los malos y **abre el cofre para conseguir las Aletas.** Usa la Ocarina y vuelve al Lago Hylia, **peina todas las zonas con tamaño normal y minish** y consigue Rupias, Piezas de Corazón, Piedras de la Suerte y, lo más importante: un nuevo ataque, el Ataque Supervivencia. **Mira el Mapa y busca la Mazmorra** para meterte en ella.

TEMPLO DE LAS AGUAS

Mueve los bloques de hielo **[1]** y entra por la puerta que hay al norte. Ten **cuidado con los jarrones que se lanzan hacia ti y el fuego [2] que sale de las antorchas centrales.** Pasa por la puerta de la derecha y acaba con los parásitos. Avanza y **mueve la palanca para que entren los rayos de sol** (s2) **[3]**. Ve hacia atrás y **tírate por el hueco** (s1) **[4]**, **mueve el bloque de hielo hasta dejarlo en los rayos de**

TEMPLO DE LAS AGUAS / SÓTANO 1









sol y consigue la llave pequeña. Usa la llave en la puerta izquierda y déjate caer hacia abajo **[5]**. Mueve los bloques para conseguir colocar el que contiene la llave **[1]** en los rayos de sol (s2) **[6]**. **Cuando tengas la llave mueve la palanca para tapar el sol** y abre la puerta con la llave. Avanza hacia al sur y luego entra por la puerta izquierda, ve hacia abajo y **abre el cofre para obtener el Mapa de la Mazmorra** (s1) **[7]**. Dirígete al norte y **bucea para que no te alcance el rodillo** de pinchos, sube por la escalera y ve a la derecha. **Aspira la seta para alcanzar la otra orilla** (s1) **[8]** y sube al interruptor. Tírate por la cascada y bucea lo justo para no ser herido con el rodillo. Súbete al interruptor y ve a la derecha, **inspecciona la zona rodeada por baldosas y encontrarás una Llave pequeña [2]**. Vuelve hacia arriba y usa la llave en la puerta, **pisa el interruptor y sube a la Hoja** que hay en el agua (s1) **[9]**. Desplázate bordeando la zona de agua y **vuelve a tirarte a la zona de abajo. Llega hasta el interruptor** (s2) **[10] que antes no podías alcanzar y písalo para abrirte paso.** Sube a la hoja y navega a la derecha, derrota al gusano (s2) **[11]** y entra para conseguir la Brújula dentro del cofre. **Sube a la hoja y ve por el camino que no has explorado.** Pisa otro interruptor para abrir el paso y **llega hasta el hielo para bajarte de la hoja** (s2) **[12]**. Resuelve el puzzle de los bloques **[3]** y podrás seguir avanzando encima de la hoja. Llega hasta la puerta que hay al Noreste y **verás que hay poca claridad. Ten cuidado de no caerte y dirígete a la puerta Norte** (s2) **[13]**. Sigue avanzando y da buena cuenta de los tres enemigos (s1) **[14] para que se abrán las puertas y aparezca la marca azul** en el suelo. Sigue por la puerta del Sur. Desdóblate (s2) **[15]** y mueve la palanca. Ya tienes por dónde seguir avanzando. Abre los cofres y consigue Piedras de la Suerte, **esquiva las cuchillas** (s1) **[16]** y llega hasta la puerta. Muévete hacia el Norte y entra en la habitación de la derecha. **Mueve la palanca y sal fuera para mover otra. Vuelve a la misma habitación de antes y mueve otra vez la palanca** (s3) **[17]**. Así podrás abrir el cofre de una bendita vez. **Ya tienes la Llave pequeña.** Vuelve hacia atrás y usa la llave en la puerta. **Mueve la palanca y enfréntate al Chuchu eléctrico** (s1) **[18]**. Una vez esté derrotado **conseguirás el Candil.** Sal de la habitación y **utiliza el Candil para fundir los bloques de hielo,** (s1) **[19]** ahora tendrás acceso a la puerta. Mata a los enemigos y **enciende siempre el Candil para tener la mayor luz posible.** Destruye a los parásitos y **enciende las antorchas que veas en el camino. También verás una falsa pared a la izquierda donde debes poner una bomba** (s2) **[20]** y matar a los parásitos para conseguir una Llave pequeña. Sigue avanzando y ten cuidado con el resbaladizo hielo (s2) **[21]**. Más tarde tendrás que pasar por una "Puerta túnel", es decir, cuando no puedas ir más hacia arriba, gira a la izquierda. **Conviérte en dos y mueve los tres bloques de piedra,** avanza por la puerta de arriba y resuelve el puzzle (s2) **[22]** para abrir la puerta (es facilillo). Pasa por la puerta y **mueve la baldosa superior derecha** (s2) **[23] para abrir la puerta.** Deshazte de los parásitos y usa el Candil para descongelar el hielo... **Ahora podrás doblarte** (s2) **[24] y mover la piedra.** Sube por la escalera y **ayúdate del resbaladizo suelo para conseguir encender todas las antorchas** (s2) **[25] [4]**. Destruye a los cangrejos y entra por la puerta del Sur. Elimina a todos los enemigos con la gracia que te caracteriza y **sube al interruptor para que salga la marca roja.** Antes de irte, **coloca una bomba en la pared** (s2) **[26]**, machaca a los gusanos y **avanza por la puerta que se acaba de abrir. Llega hasta la palanca** (s1) **[27] y multiplícate para moverla.** Baja a la puerta que ha sido desbloqueada (s1) **[28].**

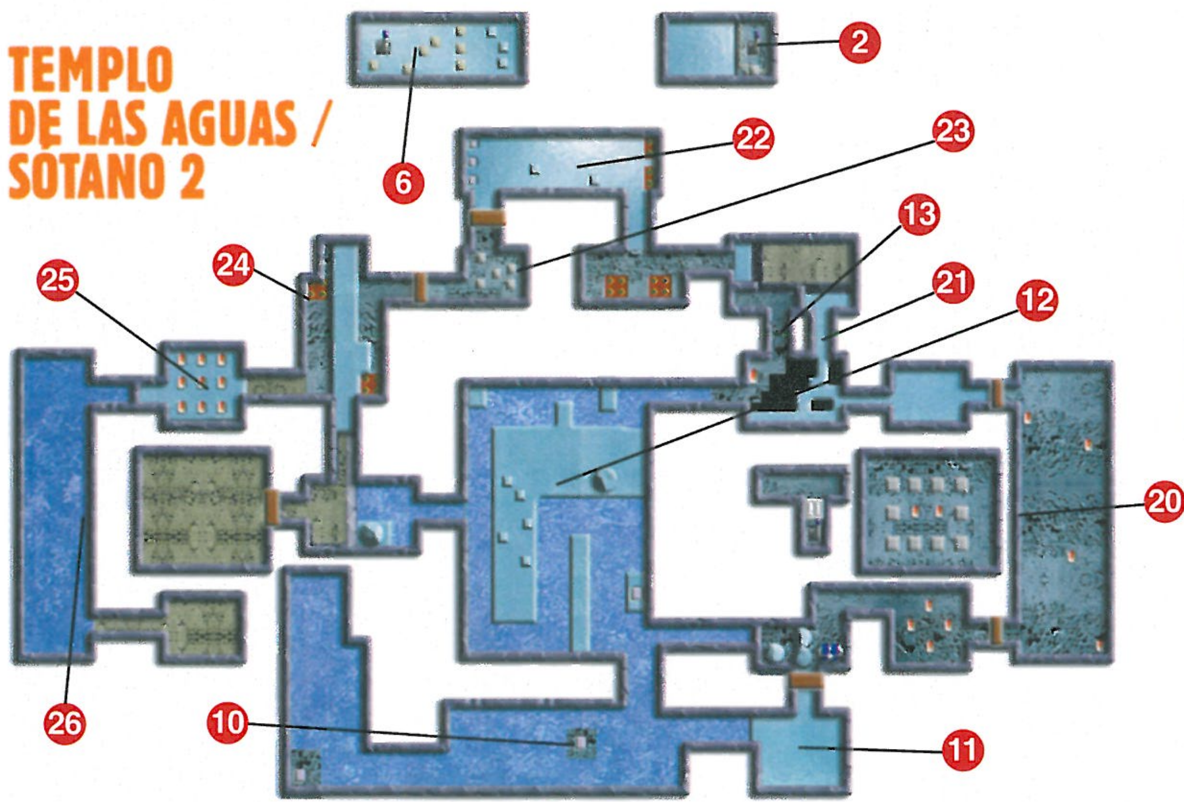
PEQUEÑOS CONSEJOS



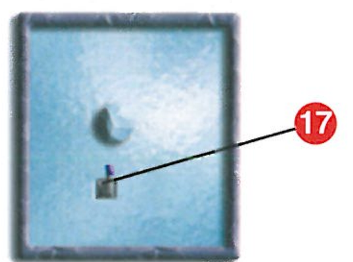
El Chuchu eléctrico

Para derrotarle tienes que seguir la misma estrategia que con el anterior gran Chuchu. Aspira su base con el Jarrón Mágico hasta que caiga doblado al suelo y luego acércate a golpearlo con la espada. Con tres o cuatro tandas de estas caerá y conseguirás tu ansiada recompensa: el Candil.

TEMPLO DE LAS AGUAS / SÓTANO 2

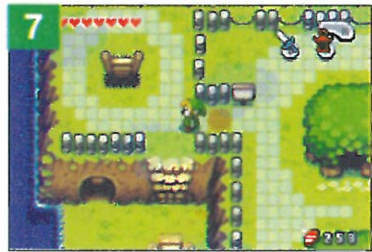


TEMPLO DE LAS AGUAS / SÓTANO 3













JEFE DE MAZMORRA



Ferrus Negro

Equípate el escudo para repeler sus disparos y aprovechar el rebote de manera que vuelvan hacia el Ferrus Negro. Cuando el bicho esté convertido en hielo y ande rotando sobre sí mismo, tendrás que ser muy hábil y quemarle la cola de flor utilizando el Candil. Repite esta misma estrategia unas cuantas veces para acabar con él. Eso sí, procura no ponerte de frente a él tras quemarle la cola porque podría absorberte o congelarte. Debes recoger el Elemento de Agua, la Pieza de Corazón y luego entrar en la marca verde. Antes de salir de la mazmorra, asegúrate de haber cogido todos los tesoros. Para ello, consulta el Mapa.

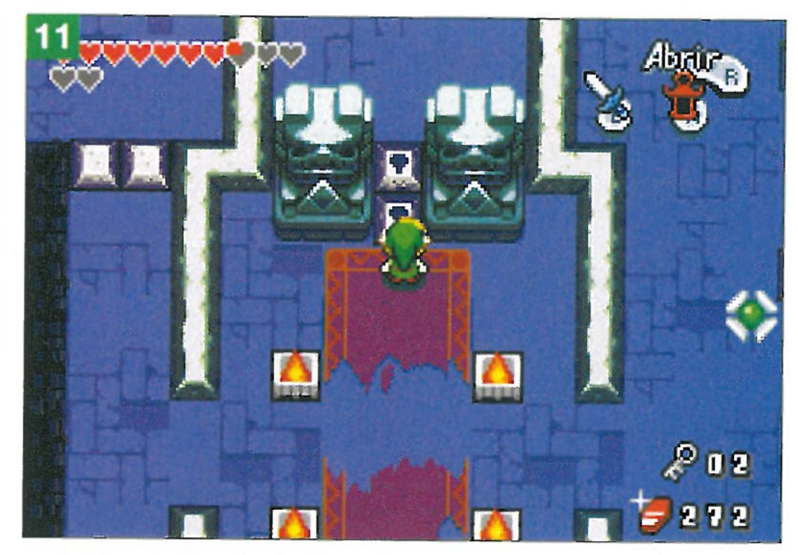
CIUDADELA DE HYRULE

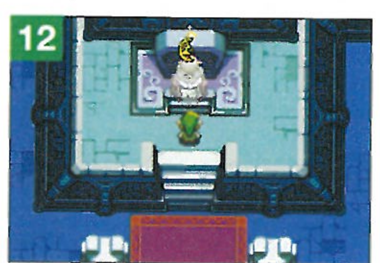
Entra en la escuela y dale la vuelta al jarrón con el Bastón Mágico. **Hazte pequeño y sal por la abertura izquierda,** sube por la escalera y vuelve a tu tamaño para abrir el cofre. Vuelve al interior de la escuela y ve a la entrada principal, **empuja la estatua y baja por la escalera** [5]. Coloca unas bombas para llegar al cofre, contiene 100 Rupias. Sal y entra en la biblioteca para convertirte en Minish. Baja por la escalera y entra por el hueco que hay en el agua… Ahora que **puedes nadar, investiga bien la zona y abre todos los cofres.** Entra en la biblioteca y encarga otro curso de guerrero. Entra en el hotel y **enciende el fuego** que hay en la primera planta, para ello usa el Candil. Entra por la puerta que se acaba de abrir y abre el cofre para conseguir una Piedra de la Suerte. **Conviértete en Minish** en la casa de delante del pozo y sal al exterior. Trepa por una enredadera que hay cerca de las escaleras del Hotel y bordéalo hasta encontrar **una entrada en la parte trasera.** Entra y consigue una Pieza de Corazón. Dirígete a los Jardines del Castillo y avanza por los matorrales de la izquierda, verás que un guardia te corta el paso. Espera a que se dé la vuelta y avanza poco a poco [6] para que no te vean los guardias. **Corta la hierba y aparecerá una escalera.** Baja por ella, mata a las serpientes y abre la puerta subiéndote al interruptor. Entrarás al castillo. Sigue por el pasillo, entra por la puerta, atraviesa el patio y adéntrate en el Santuario para **colocar el tercer elemento.** Sal y baja la escalera que hay al otro lado del jardín. Enciende el fuego y **el entrenador te enseñará una habilidad nueva.** Entra en la casa del alcalde y baja por la escalera exterior. **Triplícate y mueve la piedra,** mete las rocas en lo huecos y sal al pueblo. Entra en la cueva que hay debajo de la casa del Alcalde y desplaza los demás elementos para colocar el cofre en el otro hueco. Así conseguirás el tesoro. Avanza hacia el pueblo y baja por **la escalera que verás a la izquierda, en la Pradera al Norte de Hyrule** [7]. Bajando por la otra escalera conseguirás una Pieza de Corazón. Después, **divídete en tres en los cuadrados del suelo para empujar la roca que obstruye el paso** y sube por la otra escalera que hay.

VALLE REAL

Baja por la escalera y coloca una bomba [8] en la pared para abrir una cueva. Dentro encontrarás a **una Gran Hada que te hará una serie de preguntas. En las dos primeras contesta "no", la tercera "sí", la cuarta "no" y la quinta "no".** Conseguirás **un carcaj más grande.** Sigue hacia al Sur y luego hacia el Norte, **entre los dos árboles** [9]. Fíjate bien en las indicaciones de los carteles porque son las direcciones que debes tomar para no volver al mismo sitio: arriba, izquierda, izquierda, arriba, izquierda, arriba, izquierda, izquierda, arriba, derecha, arriba. Entra en la casa que hay al Noreste y habla con **el enterrador, que te dará la Llave del Cementerio.** Busca al Cuervo en la copa de los árboles, luego equípate las Botas y corre hacia el árbol para golpearlo. **La llave caerá.** Habla con el enterrador y te abrirá la puerta del Cementerio. Habla con el fantasma y junta una Piedra de la Suerte con él. Mueve las lápidas y baja por las escaleras que hay debajo de una de ellas. **Triplícate y mueve la piedra para coger la Pieza de Corazón.** Sal y rompe las piedras de la derecha,





















multiplícate y **sube a los interruptores para desplazar la lápida principal [10]**. Hala, baja por la escalera.

MAUSOLEO REAL

Cárgate a las momias y coge los objetos que llevan. Utiliza la seta de la izquierda para cruzar el precipicio y usa la llave en la puerta del medio. Multiplícate y **sube a la secuencia de interruptores que hay a ambos lados de la habitación** para conseguir las dos llaves. Úsalas en **las baldosas que hay justo en el centro de la sala [11]**. Enciende el fuego de la habitación y elimina a las dos momias para que se abran las puertas. Entra por la de arriba y sube por la escalera para **hablar con el espíritu de Gustaf [12]**. Junta otra piedra con el fantasma del Cementerio y el espectro que hay en el pueblo desaparecerá. Usa la ocarina para dirigirte a la Ciudad.

CASCADA XERA

Dirígete al norte, hacia la cascada Xera, y **entra en el agua para pillar la Pieza de Corazón.** Sube y junta la Piedra de la Suerte con la Puerta de Entrada **[13]**. Avanza y escala por la pared hasta la siguiente meseta. **Acciona la piedra para poder viajar en un futuro usando la Ocarina.** Entra por la puerta y avanza para poner **una bomba en la pared [14]**. Entra y abre el cofre. Ve hacia al Sur y sal por la puerta que hay más a la derecha para seguir avanzando hacia el Norte. Llegarás al Manantial Xera. Sube por la escalera y **no tengas miedo de entrar en el tornado,** que no hace nada malo.

SOBRE LAS NUBES

Primero, junta una piedra con los individuos que hay sobre las nubes. Entra en el tornado para acceder a la parte superior. Abre el cofre que hay a la derecha. **Tírate por el hueco que hay encima del cofre [15]** y entra en el tornado que hay más al Norte. Rompe las paredes formadas por nubes y déjate caer por el hueco. **Funde una piedra con la nube [16]** y sube arriba para entrar en otro tornado. Métete en los tornados para llegar hasta otra plataforma que hay a la izquierda y tírate por el hueco. Cárgate a los dos peces que nadan entre las nubes y aparecerá una Piedra de la Suerte y un torbellino. Cógela y entra en el torbellino. Sube al torbellino de la izquierda y usa otros para llegar hasta la meseta que contiene un cofre con otra piedra. **Rompe las nubes que hay al norte y abre dos cofres.** Sube al tornado y vuela hasta la meseta que hay al Sur. Tírate por el hueco y utiliza el Bastón para tirar al enemigo de la nube. Remátale con la espada. Funde otra piedra con la nube. Sube arriba y usa el torbellino para seguir avanzando al Sur. Ya en la otra meseta, **abre el cofre y tírate por el hueco. Elimina a los enemigos [17]** y ve al Norte a fundir otra piedra. Sube al tornado de la derecha y abre otro cofre que hay arriba. Baja, entra en el tornado que no has usado y tírate por el hueco. Deshazte de los peces y coge la piedra, luego entra en el tornado. Abre el cofre y usa el tornado, rompe las parades y cáete por el hueco que no tiene pared. Usa el tornado que hay en esta meseta y tírate por el hueco que hay más al Norte. Funde otra piedra con la nube y vuelve a subir para usar el tornado que hay al Norte. Utiliza los demás tornados **hasta que puedas aterrizar en una meseta que hay a la izquierda.** Rompe las paredes, salta a otro tornado que hay en la izquierda y tírate por el hueco que hay en la derecha. Vuelve a la meseta del principio y **funde la última piedra con la nube [18]**. Ahora los molinillos moverán la nube y verás el gran tornado. Sube a él. Acciona el pedestal y entra en la casa. Funde Piedras con los hijos del viento y abre los cofres. En la última planta, habla con la anciana, luego sal de allí y habla con el hijo, que obstruye la puerta y te dejará pasar. Sal al exterior y **sube al tornado [19]**.

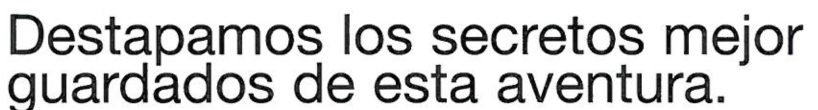
PEQUEÑOS CONSEJOS



¡A nadar, a nadar!

Ahora que has conseguido las aletas ya puedes nadar, tanto en tamaño normal como en Minish. Vuelve a los lugares ya visitados y nada por las zonas que antes parecían imposibles. Encontrarás gran cantidad de objetos, además de varios personajes, que te ayudarán a continuar la aventura.







SEGUNDA ENTREGA

- Consigue nuevas armas para el traje de Samus.
- Claves para acabar con los enemigos finales.
- Hazte con todo: tanques de energía, súper misiles...

NUESTRO RECORRIDO, PASO A PASO

Habíamos dejado a nuestra cazarrecompensas favorita lidiando con el Guardián de la Turbosfera. Si eres tan bueno como crees, ya tendrás ese cacharro en tus manos. Ahora te vamos a preparar para conseguir nuevas y potentes herramientas que te permitirán llegar al final del juego...

EL ENGANCHE

Usa el **módulo acuático** para subir hasta el **Eje del Hidrogenerador,** acto seguido salta sobre el pilar que verás tras subir los primeros escalones y atraviesa el portal para conseguir una **Llave del Templo Oscuro,** en Éter Oscuro.

Vuelve a usar el portal y dirígete al **Ala Este del Túnel de Tránsito,** junto a la **Sala de Entrenamientos.** Activa el contenedor del primer surtidor -empezando por la izquierda- avanza hasta el cuarto y haz lo mismo con el siguiente contenedor (para subir tienes que colocar las bombas para que te impulsen hacia arriba). Rápidamente ve hasta el surtidor y sube para coger un **tanque de energía.** Continúa a la derecha para entrar en las Catacumbas.

En la **parte oeste, bajo el agua,** tienes que activar un contenedor para eliminar la barrera del siguiente portal. Entonces podrás usarlo.

Sal por la única puerta de la sala y avanza a través de varios tubos hasta el **Ala uno de la cripta.** Después de pasar por dentro de los ventiladores y caer en la zona más baja, quédate en el lado derecho, usa una bomba y entra por el hueco de la izquierda. A continuación coloca otra bomba y salta hacia la derecha para coger una **expansión de misiles.**

Sigue hacia la izquierda para entrar en la **Cámara del Horror**. Usa el **Rayo Oscuro** para desactivar las defensas y salta por las plataformas que van saliendo de las paredes hasta la puerta blanca. Dispara a todos los tentáculos que intentan obstaculizarte y **elimina a los monstruos que te atacarán en el Eje de la Cripta.**

Usa el cañón central para alcanzar la parte superior y salta hacia la plataforma de abajo, donde te espera una **burbuja de protección.** Sigue el camino, activa el contenedor y continúa hacia delante.

! *Rayo Enganche.* *Con esta herramienta podrás desplazarte tranquilamente utilizando los enganches del techo que encontrarás por las distintas habitaciones.* **[1]**

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián del Enganche

Colócate junto a una de las columnas, fija el blanco y dispara en el ojo mientras caminas hacia atrás para evitar que te golpee. Cuando se enfade lanzará un potente rayo; escóndete tras la columna. Impactará en ella y se quedará pegado unos segundos. Carga tu arma, ve hacia la cola y lanza un súper misil.

Hacia el final destruirá las dos columnas y se volverá mucho más agresivo. Usa el Rayo de Luz en el ojo hasta enfurecerlo, y sigue disparándole para quitar energía. Esquiva los rayos y repite la operación. También puedes deslizarte hacia su espalda pero es más complicado y peligroso.

EL COMBO OMEGA Y EL VISOR OSCURO

Sube por las rocas que se acaban de romper y utiliza el rayo enganche en el techo para alcanzar la puerta del otro extremo de la sala. En el **Eje de la Cripta** vuelve a usar el rayo enganche para llegar a la puerta blanca, y continúa hasta el **portal de la Cámara del Horror.**

Ahora usa el ascensor para volver al **Templo de Torvus** y atraviesa la puerta violeta de la derecha para llegar a los **Yermos de Agón** con ayuda de otro ascensor. Dirígete al **Templo de Agón,** entra en los **Conductos de la Estación B** y avanza hacia la izquierda hasta la **primera roca cuadrada.** Súbete en ella con las bombas y alcanza la pasarela superior. Continúa a la izquierda caminando sobre rocas de arena. Cuando llegues a una nueva columna de rocas de arena, colócate sobre una **plataforma oculta a la izquierda** y usa una bomba para subir sobre otra plataforma oculta. Desde allí tendrás acceso al **tanque**











de energía. Continúa rodando hacia la izquierda y abre la **puerta violeta.**

En cuanto entres en la **Estación Minera B,** activa el cañón y entra en la sala contigua para hacer lo propio con otro más. En la parte exterior, junto a un cadáver, encontrarás un **conector de bomba.** Actívalo y corre hacia el segundo cañón, que te lanzará cerca de otro conector. Actívalo antes de que las aspas se detengan. Vuelve a la sala del cañón y **usa la Turbosfera para alcanzar el lado izquierdo.** Por allí tienes que rodar hasta caer sobre las aspas, y alcanzar **un nuevo portal.**

Fíjate por donde salen todos los monstruos y **usa la Morfosfera para entrar por el pequeño hueco.** Sigue hacia arriba y llegarás a la siguiente puerta. Entonces rueda hasta la **Explanada de los Duelos** y usa el portal. Continúa por la **puerta azul,** rueda por el conducto y coge el **Combo Omega.**

Combo Omega. *Tiene la potencia de los misiles con las características del Rayo oscuro. Recarga tu Rayo oscuro y presiona botón Y para lanzar el ataque.* **[2]**

Salta hacia abajo y vuelve a las **Ciénagas de Torvus** a través del **Centro de Transportes.**

Accede a la **Obra Abandonada desde el Gran Puente** y usa la Morfosfera en el pequeño elevador en la pared derecha. Avanza con mucho cuidado hasta el principio del **conducto rojo,** pero no entres. Date la vuelta y coge una expansión de misiles con el gancho. Sigue hasta el **Puente Viejo** y atraviesa el portal.

Salta al puente y abre la **puerta verde. Dispara en el cristal blanco** para que la planta se estire y así puedas alcanzar la zona elevada. Rueda por el conducto, entra en el **Estanque Venenoso** y rueda a través del conducto en la pared izquierda **[3]**. Desde aquí, con el gancho llegas a otra **Llave del Templo Oscuro.**

Atraviesa la puerta oscura de la parte este y recorre la zona, pero no salgas por la otra puerta. Salta por las rocas de la parte derecha y hazte esfera para llegar hasta otro portal. Coge la **expansión de misiles en Éter** y vuelve a Éter Oscuro.

Sal por la puerta anterior, abre la **puerta violeta** y coge la expansión de rayo. Regresa al Estanque Venenoso y sigue por la puerta roja. Graba, continúa por la puerta blanca y llegarás al **Templo de Torvus Oscuro;** antes de colocar las llaves en su lugar, es mejor que examines las dos habitaciones contiguas para encontrar un **tanque de energía, y recuperar munición.**

Visor Oscuro. *Verás los objetos y enemigos invisibles. Y sin hacer trucos de magia.*

LA ARACNOSFERA

Aprovecha la capacidad del visor para ver las plataformas que acaban de desaparecer. Sube a la parte superior, coloca una bomba en el dispositivo y coge toda la energía de que tenían los monstruos en su templo. Vuelve al **Puente Viejo Oscuro y usa el portal.**

Ve al **Acumulador de Energía de Torvus,** junto al Templo de Torvus, y deja la energía. Da media vuelta y ve al **Sendero de las Raíces** para coger una **expansión de misiles** usando el gancho **[4]**. Tírate al agua, abre la puerta oscura y sigue al este, donde podrás coger otra expansión de misiles usando la propulsión del traje.

Dirígete al **Ascensor a las Tierras del Templo,** utilízalo y avanza hasta la **puerta verde** que hay en el **Sendero de los Ojos.** Ábrela, usa el cañón y luego el gancho para hacerte con un tanque de energía. Ahora ve al **Área de los Encuentros,** usa el ascensor y corre hasta el **Acumulador de Energía Principal.**

Baja al **Santuario del Templo, abre la puerta con el holograma verde** y utiliza la Morfosfera para entrar en la sala de la derecha. Usa una bomba para romper las rocas de la derecha y sigue hasta una expansión de misiles. Utiliza el Ascensor A al Templo.

En el **Puente Sacro,** usa el visor oscuro y **verás cinco interruptores [5]**. Utiliza el localizador y dispara los misiles. En el **Complejo de Marines** abre la puerta del holograma verde y sigue recto hasta el ascensor.

Elimina las torretas de vigilancia y activa el panel de la izquierda para abrir la puerta. En el siguiente pasillo tienes que usar el rotor para poder acceder a la puerta.

El Santuario está justo frente a

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Larva de Chuca

Para empezar, destruye las sujeciones del capullo con el localizador. Recuerda mirar el mapa para situar la larva y vigila cuando se sumerge. A los pocos segundos dará un planchazo en el agua. Ten preparada una potente descarga del Rayo de luz para arrearle mientras saltas la gran ola. Suele saltar dos veces seguidas, y de vez en cuando irá hacia el centro; aprovecha este momento para llenarlo de luz.

Al loro con los pequeños monstruos tóxicos que te atacan. Elimínalos rápido para no distraer tu atención de la larva y coge los objetos que dejen caer.

Chuca Adulta

En cuanto te cargues a la larva, aparecerá en escena una criatura más crecidita. Fija el blanco para que no te despiste y no dejes de dispararle con el rayo normal. Mientras, usa el doble salto para esquivar su ácido. Cuando veas 4 círculos rojos en sus alas, usa el enganche para alcanzar otra plataforma, fija los cuatro blancos y lanza los misiles. Repite la operación hasta cargarte las alas.

En ese momento reaparecerá con el abdomen repleto de crías. Usa el Rayo oscuro para las crías, y lanza potentes descargas de Rayo de luz sobre la Chuca.

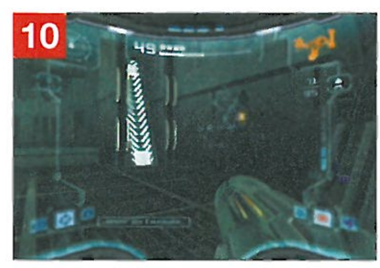
Posiblemente volverá a su forma original. Destruye las alas otra vez y vuelve a dispararle en el abdomen cuando esté poseída.

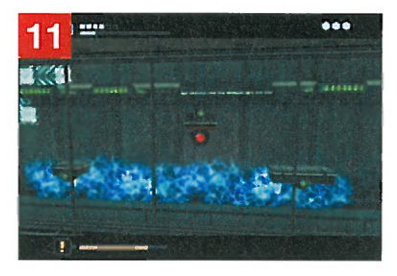
Hacia el final del combate ten cuidado con las plataformas en las que te apoyas: se sumergirán cada cierto tiempo. Utiliza el enganche para ir de una a otra y no tendrás problemas. Al acabar te llevarás el visor oscuro.


7


8


9


10


11


12

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián de Aracnosfera

El combate tiene lugar en unos conductos a los que solo puedes acceder con la Morfosfera.

•**1ª Zona:** Rodea la zona central por la izquierda hasta arriba, sigue a la derecha y ataca con bombas. Tras algunos impactos su cuerpo se pondrá verde y se activará el contenedor para bombas de la esquina superior derecha. Actívalo y el guardián se dirigirá hacia una barrera de rayos azules que le restarán energía.

•**2ª Zona:** Ponte en la parte derecha. Calcula sus movimientos para colocar las bombas mientras te mueves. En cuanto se ponga verde sube al lado izquierdo y pon una bomba en el contenedor, antes de que cambie de color.

•**3ª Zona:** Sube a la izquierda y tírate por el centro para poner las bombas en el camino. Cuando se ponga verde, ve al contenedor.

•**4ª Zona:** En cuanto se vuelva verde usa el contenedor de abajo cuando el guardián esté por el lado derecho. La segunda vez que esté verde usa el mismo contenedor, y sube al siguiente antes de que pase la compuerta. Para activar el tercero, haz lo mismo pero mucho más rápido y sube al contenedor superior.

ti, pero los **piratas espaciales** no van a ponértelo tan fácil. Utiliza el Rayo oscuro y los misiles para acabar con ellos, pero **fíjate bien si tienen activado el escudo** antes de atacar [7]. Entra en el santuario y camina hasta el **Acceso al Reactor** donde tienes que usar el visor oscuro para ver **5 objetivos** para tus misiles. Estate atento porque saldrá un enemigo del interior de la puerta, y te dará caña con ataques originales y contundentes. Tira de Rayo oscuro para destruirlo rápidamente.

Entra en la siguiente sala y dispara un súper misil para dejar sin cabeza al Quad. Conviértete en esfera y usa el turbo para detener su remolino eléctrico. En ese momento se hará visible su punto débil: colócate debajo y ponle unas bombas.

Graba la partida tras la puerta roja de la derecha, sube por el reactor, entra por la puerta azul y rueda por el conducto de la izquierda. En el contorno del artefacto verás **cuatro conectores de bomba** que debes que usar en este orden: **naranja, azul, rojo y verde**. Pasa por el centro y elimina los Quads de la siguiente sala. A continuación usa el portal.

Abre la puerta oscura y usa el ascensor. Avanza hasta que veas a unos monstruos volando alrededor de un enganche [8]. Elimínalos, pasa al otro lado, gírate y dispara a los objetivos que aparecen con el visor oscuro. Usa el portal que has abierto.

Entra por la puerta oscura y hazte esfera. Para llegar a la siguiente puerta, pasa bajo el suelo mientras les das bombas a los monstruos. En la **Cámara del Giroalternador** utiliza la Morfosfera para meterte en el hueco de la pared derecha y rodear el centro. En el otro extremo de la sala usa el contenedor y **activarás un pequeño puzzle.**

Dispara a los botones grises para girar los demás y coloca **los tres rojos arriba, los verdes en el centro y los azules abajo.** Usa el siguiente contenedor y abre la puerta para grabar la partida.

Vuelve a la sala anterior y usa el anillo que has detenido para pasar al otro extremo. Utiliza el rotor, activa el elevador y sube a la puerta superior.

Con el visor oscuro dispara a los interruptores frente a ti y salta al piso inferior. Elimina al quad haciendo que se quede cerca del cañón (y usándolo). Abre la puerta y salta en del **Templo del Santuario.** Tras destruir los Quads, sube por las rampas y usa el enganche para llegar a la siguiente puerta. [9]

Bombardea el contenedor y activa el holograma para **escuchar a O-Lir.** A partir de ese momento **podrás leer hologramas color azul.**

Retrocede al templo, abre la puerta con holograma azul y salta a la tercera plataforma de la derecha. En la segunda verás un dispositivo de activación, usa el cañón, activa el siguiente y vete por la puerta.

Aracnosfera. *Habilidad de la Morfosfera que te permitirá avanzar tranquilamente por superficies magnéticas. Una herramienta imprescindible.*

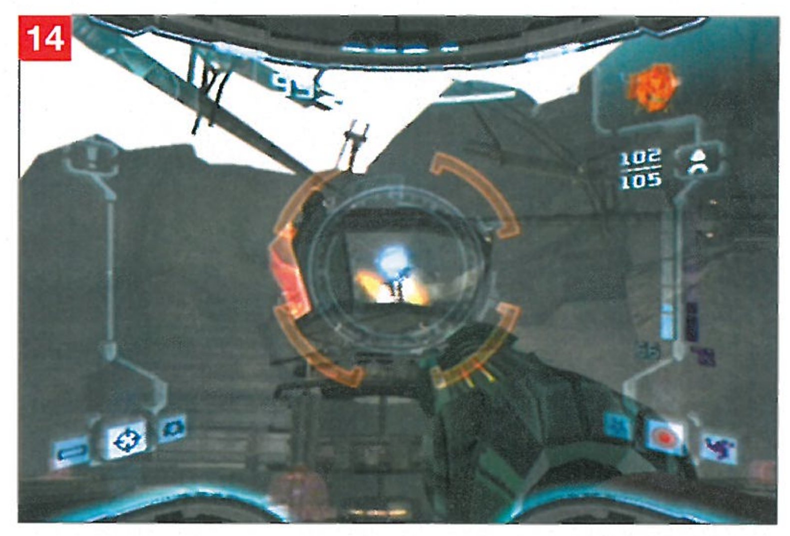
LA BOMBA DE ENERGÍA

Vuelve a la zona del combate y **usa las bandas magnéticas** para alcanzar la parte superior izquierda, coger la expansión de misiles y entrar por el conducto. Sigue por la puerta azul y baja por el ascensor. En la **Galería de los Maestros** utiliza la Aracnosfera en la pista que verás en el centro, nada más entrar [10]. Aquí tienes que superar una serie de obstáculos con la Morfosfera.

Lo primero es bombardear un contenedor para cambiar el sentido de la cinta transportadora, después esquivar unos cuantos láseres y por fin subir por unas plataformas móviles sin que te toquen los rayos. En la siguiente zona tienes que pegarte en la plataforma superior para **pasar sobre el Phazon,** subir por las cintas magnéticas y seguir el recorrido hasta el final, donde hay una expansión de misiles. [11]

Vuelve a la **Cámara del Reactor y usa el cañón para llegar hasta el Reactor;** pégate a él con la aracnosfera. A partir de ahora no sueltes el botón R, y calcula el tiempo que tarda en salir la electricidad para esquivarla, o tendrás que volver a empezar [12]. Sube por el reactor y sitúate sobre el círculo rojo que verás arriba del todo. Desde aquí tienes que usar la Turbosfera para saltar hasta la siguiente esfera magnética. Repite la operación hasta el final del recorrido y encontrarás un **tanque de energía.**

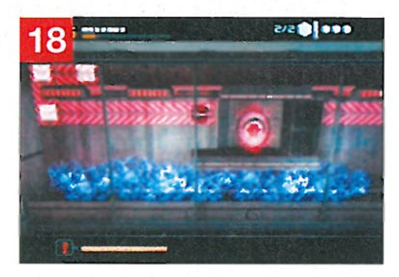

13


14


15


16


17


18

Vuelve a la **Entrada del Santuario** y usa la aracnosfera para pasar al otro lado del puente, a través de la cinta magnética que encontrarás al lado derecho de la puerta. Sube a las **Tierras del Templo** y sigue hasta el Ascensor que te conducirá a las **Ciénagas de Torvus.**

Desde aquí tienes que dirigirte al **Templo de Torvus** y luego a la **Hidrocámara Principal** donde debes utilizar la banda magnética situada en la sala Norte para atravesar el portal.

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Guardián de la Bomba de Energía

Con la aracnosfera tienes que subir por las cintas magnéticas y activar cuatro contenedores. Salta de una cinta a otra usando bombas si están encima, o soltando un instante el R para dejarte caer unos centímetros.

Deja que las bombas exploten antes de dirigirte hacia ellas, y calcula la honda expansiva o te mandarán directo al suelo. Menudo batacazo, oye.

Al final tendrás que subir de nuevo para coger la bomba de energía. ¡¡Toda tuya!!

! Bomba de Energía. *Imprescindible para abrir las puertas de color amarillo y destruir determinados objetos del decorado. También son muy potentes como armas contra los monstruos de ambos planetas.* [13]

EL COMBO ALFA Y EL ECOVISOR

Abre la puerta amarilla. Sube hasta el **Eje de la Cripta** y usa el portal que hay en la **Cámara del Horror** para volver al planeta Éter.

Rompe el cristal del centro con una bomba de energía, y usa otra sobre el **pedestal amarillo para drenar el agua.** Usa la cavidad que queda en el fondo para alcanzar las bandas magnéticas que hay más arriba, y activa los contenedores a cada lado de la sala para desactivar la protección de los misiles. Cuando lo hayas conseguido utiliza el gancho para pillar la expansión de misiles.

Ahora sube hasta el **Templo de Torvus,** usa el ascensor, y ve al **Sendero de los Ojos** para abrir otra puerta amarilla. Elimina a los piratas y usa el portal del lado derecho. [14]

Gira el rotor de enfrente hasta que la pieza que estás moviendo se vuelva naranja. Muévete por las demás plataformas a través de los cañones y **activa los rotores para que queden todas las piezas del mismo color.** Cuando lo hagas, dispara cuatro misiles a los círculos violetas para accionar un mecanismo.

Repite toda la operación, pero esta vez **rota las piezas de la máquina para que queden azules.** Después de disparar a los cuatro nuevos objetivos gran parte de la maquinaria desaparecerá. Toma el portal.

Usa los enganches para llegar hasta la plataforma del cañón, utilízalo y coge el **Combo Alfa.** [15]

! Combo Alfa. *Une toda la potencia de los misiles con las características del rayo de luz. Recarga tu rayo de luz y presiona Y para lanzar el ataque.* [16]

Casi sin darte cuenta tendrás a tres piratas atacándote. Destrúyelos y sigue por la puerta noreste hasta el **Complejo de los Marines.** Desde aquí ve a la **Fortaleza del Santuario.**

Cuando llegues al **Acceso al Reactor,** los robots se habrán "despertado". Usa la recarga del disparo normal y misiles, y procura esquivar todos sus ataques. Graba en la sala noreste y sigue al **Área de Transporte Este.** Sube en el ascensor y luego a la parte oeste de la **Cámara del giroalternador.** [17]

Destruye los tanques de la izquierda, pon una bomba en el contenedor, resuelve el puzzle y bombardea el siguiente contenedor.

Cuando el aro pequeño se pare, usa la aracnosfera para subir por él y luego la **Turbosfera para atravesar el cristal roto.** En la siguiente sala verás a Samus inflándose de Phazon, sal por el otro lado para combatirla.

Cuando escape, síguela por donde se ha lanzado y avanza hacia la izquierda hasta un nuevo portal.

Ve a la zona central, usa el rotor para girar las cintas magnéticas, sube al portal superior y traspásalo. Salta enfrente para coger el Ecovisor.

! Ecovisor. *Te permitirá ver hondas y emisores sonoros que se trasmiten por el aire.*

Actívalo para ver los emisores de hondas, destrúyelos y usa el ascensor. Usa el Ecovisor para abrir la siguiente puerta, retrocede hasta la **Galería de los Maestros** y usa el portal. Coge la **Llave del Templo Oscuro** usando los raíles magnéticos y las bombas [18]. Usa el portal.

¡¡ENEMIGO FINAL!!



Samus Oscura

El combate es muy similar al que ya probaste, aunque ahora Samus luce varias técnicas nuevas.

Aparte de sus proyecciones y ataques físicos y con barrera, también podrá convertirse en una rapidísima Morfosfera, y hacerse invisible. Usa el doble salto y recarga tu arma normal para parar a la Morfosfera, y utiliza el visor oscuro para encontrarla cuando se haga invisible. Los súper misiles te ayudarán a derrotarla.

LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

GOLDEN EYE: AGENTE CORRUPTO

Trajes para el modo multijugador:
En el menú de extras, introduce la siguiente combinación y obtendrás todos los trajes para el modo multijugador: **abajo, izquierda, arriba, izquierda, derecha, abajo, izquierda, arriba.**

Paintball multijugador:
En el menú de extras introduce la siguiente combinación: **derecha, izquierda, derecha, izquierda, abajo, abajo, arriba, arriba.**

MARIO POWER TENNIS

Desbloqueables:
- **Cambia el color de Yoshi en el ataque especial:** Completa la Copa Flor en dobles con un jugador.
- **Nivel "Ace" para la COM:** Para desbloquear una nueva dificultad para la máquina, gana la Copa Planeta en modo individual o dobles.
- **Campo de Bowser:** Para conseguir el campo de Bowser tienes que ganar la Copa Fuego en el modo individual.
- **Campo Mario clásico:** Gana la Copa Fuego en modo dobles para desbloquear este campo.
- **Campo de los Hermanos mario:** Completa la Copa Relámpago del torneo especial, en dobles.
- **Personaje estrella:** Para conseguir un personaje en su versión estrella tienes que completar, con ese personaje, el torneo normal. Entonces podrás escogerlo en modo estrella.



TORTUGAS NINJA 2:BATTLE NEXUS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de trucos:
- **S D S D R L D** Abismo
- **D S R D M R M** Vida
- **L R S R D R D** Golpe letal
- **R S R L R S M** Shuriken infinitos
- **R L M R D S L** Shuriken pierde
- **L S D R R D R** Super tortuga
- **D S L R D R M** Nuevo traje Nexus traje para Donatello
- **L M R M D R D** Nuevo traje Nexus para Leonardo
- **M L M R D R M** Nuevo traje Nexus para Michelangelo
- **R M S R M D R** Nuevo traje Nexus para Raphael
- **S L S D R D L** Pesadilla
- **M R L M R M R** Pizza Paradise
- **D R S L L S R** Veneno
- **D R M S R L R** Recobrar a medias
- **M L D S R D M** Chillidos
- **L D R M R L M** Defensa x2
- **S D L S R L L** Poder de ataque x2
- **R D S R M R L** Super-Tough
- **S S S M R D D** Modo facil

METROID PRIME 2: ECHOES

Áreas y músicas para multijugador:
- **Dark Echoes Soundtrack:** Completa el juego.
- **Darkness Soundtrack:** Completa el juego.
- **Luminoth Soundtrack:** Habla con U-Mos por primera vez.
- **Pipeline Arena:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.
- **Pirate Fear Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Agon y habla con U-Mos.
- **Sanctuary Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos.
- **Spires Arena:** Devuelve la energía al templo Sanctuary y habla con U-Mos
- **Torvus Bog Soundtrack:** Devuelve la energía al templo Torvus y habla con U-Mos.

Galería de videos:
- **Boss Gallery:** 100% del Logbook Scans.
- **Character Gallery:** 60% del libro de búsquedas del escáner.
- **Creature Gallery:** 80% del libro de búsquedas del escáner.
- **Dark Samus Ending:** 100% del libro de búsquedas del escáner.
- **Promotional Gallery:** 40% del libro de búsquedas del escáner.
- **Rough Sketch Gallery:** Completa el juego en modo normal.
- **Samus Body Suit Cinema:** 75% de los objetos del juego
- **Storyboard Gallery:** Completa el juego en modo difícil.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Trucos:
Introduce las siguientes combinaciones en el menú principal para conseguir estos trucos:
- **Ganas 1000 $.** Izquierda, izquierda, derecha, X, X, derecha, L, R
- **Consigues 200$ extras en el modo "career".** Arriba, arriba, arriba, izquierda, R, R, R, abajo
- **Desbloquea la compra de los mejores coches del juego.** Arriba, abajo, arriba, abajo, abajo, arriba, derecha, izquierda

PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA

Sigue jugando aunque hayas completado el juego:
Tras cargarte al jefe final (al del final del todo), el juego propone salvar la partida. Si lo haces y después cargas tu partida, aparecerás al principio del juego. Aunque en realidad no hay más guión, sí que hay más cosas que hacer. Habla con la gente y verás que algunos te cuentan cosas distintas, y prueba a volver a todas las áreas porque es **la única manera de conseguir completar el 100%** de la aventuraza rolera, ésta.

Movimientos:
En cada uno de los 10 niveles tendrás que superar hasta 100 pruebas. A cada cierta cantidad de pruebas superadas conseguirás nuevos movimientos y ataques:
- **Medalla Bump Attack**: Completa los niveles 71-80
- **Medalla Double Dip**: Completa los niveles 51-60
- **Medalla Double Dip P**: Completa los niveles 61-70
- **Medalla Fire Drive**: Completa los niveles 11-20
- **Medalla Lucky Day**: Completa los niveles 81-90
- **Medalla Pity Flower**: Completa los niveles 31-40
- **Medalla Return Postage**: Completa los niveles 91-100
- **Medalla Sleepy Stomp**: Completa los niveles 1-10
- **Strange Sack**: Completa los niveles 41-50
- **Medalla Zap Tap**: Completa los niveles 21-30



PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN

Palo de Hockey
Cuando consigas la espada escorpión regresa al hall del trono y pulsa el interruptor hasta que encares la puerta de la habitación que lleva a la fuente de guardado. Ahora ponte de espaldas a la puerta y mira arriba a la derecha, veras un saliente al que podrás agarrarte. Hazlo y espera que la habitación vuelva a como estaba antes, entonces verás ahí el palo de hockey profesional para que te lies a palos con todo lo que veas.

STREET RACING SYNDICATE

Passwords:
En el menú principal, introduce la siguiente combinación: **arriba, abajo, izquierda, derecha.** Aparecerá una opción de passwords. Introduce los siguientes códigos para conseguir estos coches y ventajas:
- **SICKJZA 1996** Toyota Supra RZ en modo arcade
- **IGOTGST 1999** Mitsubishi Eclipse GS-T en modo arcade
- **MYTCGTS 2004** Toyota Celica GT-S Action Package en modo arcade
- **GOTPOPO** Cop car en modo arcade
- **LETMEGO** Los 3 primeros nitros que hagas serán seguros
- **FIXITUP** Reparación gratuita
- **GORETRO** Pacman vinilo
- **RENISES** RX8 en modo arcade
- **SICKGDB** Subaru S202 STi en modo arcade

TALES OF SYMPHONIA

Tienda de "GRADES":
Completa al menos una vez el juego, entonces grábalo cuando te deje y reinicia usando esa partida. Te pedirá que metas el DVD1 en la consola. Verás, en la pantalla, que puedes pinchar varias opciones relacionadas con gastar los "GRADES" que has ido consiguiendo en tu partida anterior:
- **Cargar hasta con 30 items:** 500 GRADE



- **EXP x 1/2:** 10 GRADE
- **EXP x 10:** 3000 GRADE
- **EXP x 2 :** 1000 GRADE
- **Consigue más EXP con los combos:** 50 GRADE
- **Incrementa la tensión:** 100 Grade
- **Aumenta las relaciones:** 100 GRADE
- **Recibe más GRADE después de una batalla:** 100 GRADE
- **Empieza el juego con 500 HP más:** 250 GRADE
- **Empieza con 160 HP al principio de cada batalla:** 10 GRADE
- **Transferencias (existen varias opciones de transferencias):** precio variable

Escenas graciosas:
Completa el juego y ve a hablar con el alcalde de la villa de Katz. Verás algo ciertamente "graciolo".

THE URBZ

Códigos:
Primero tienes que desbloquear al gnomo de los trucos metiendo el código **abajo, L, Z, R, X, izquierda** en plena partida. Una vez aparezca el gnomo, habla con él y podrás introducir los siguientes e interesantes códigos:

- **Adquiere habilidades:** abajo, Z, arriba, Y, R.
- **Fotos en los créditos:** arriba, abajo, A, arriba, abajo, A.
- **Físico al máximo:** R, Z, abajo, Y, Y.
- **Mente al máximo:** abajo, X, izquierda, R, abajo.
- **Artístico al máximo:** R, Y, arriba, Z, abajo.
- **Poder social:** B, izquierda, X, R, L, A.



ZELDA FOUR SWORD ADVENTURES

Arena multijugador:
Completa toda la aventura del mundo de Hyrule para desbloquear **4 nuevas arenas** correspondientes al mundo de la sombra.

La torre de Tingle
En la torre de Tingle hay un mini-juego de carreras, si consigues vencer al reloj (representa el tiempo record) **conseguirás 500 rupias.** Y por cada vez que le ganes, o sea, que superes tu propio record, conseguirás 500 más. Así que ve superándote poco a poco para pillar todas las rupias que puedas.

SERVICIO AUTOMÁTICO DE AYUDA DE JUEGOS NINTENDO
JUEGOS DISPONIBLES EN EL 902 887 878

N64
- BANJO & KAZOOIE
- BANJO-TOOIE
- DIDDY KONG RACING
- DONKEY KONG 64
- F ZERO X
- GOLDENEYE 007
- JET FORCE GEMINI
- KIRBY'S 64: CRYSTAL S.
- LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
- LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME
- MARIO 64
- MARIO KART 64
- MARIO PARTY
- MARIO PARTY 2
- MARIO PARTY 3
- PAPER MARIO
- PERFECT DARK
- SMASH BROS
- SNOWBOARDING 1080
- STAR WARS: EPISODE 1 RACER
- STAR WARS: ROGUE SQUADRON

GAME BOY
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG LAND 2
- DONKEY KONG LAND 3
- HAMTARO
- LEGEND OF ZELDA: LINK AWAKENING DX
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF AGES
- LEGEND OF ZELDA: ORACLE OF SEASONS
- MARIO BROS COLOR
- MARIO LAND 3: WARIO LAND
- PERFECT DARK
- WARIO LAND 2
- WARIO LAND 3

POKéMON
- POKéMON AMARILLO (GB)
- POKéMON AZUL Y ROJO (GB)
- POKéMON CHANNEL (NGC)
- POKéMON COLOSSEUM (NGC)
- POKéMON CRISTAL (GBC)
- POKéMON ORO Y PLATA (GBC)
- POKéMON PINBALL (GBC)
- POKéMON PINBALL R/Z (GBA)
- POKéMON PUZZLE CHALLENGE (GBC)
- POKéMON PUZZLE LEAGUE (N64)
- POKéMON ROJO FUEGO Y VERDE HOJA (GBA)
- POKéMON RUBI Y ZAFIRO (GBA)
- POKéMON SNAP (N64)
- POKéMON STADIUM (N64)
- POKéMON STADIUM 2 (N64)
- POKéMON TRADING CARD GAME (GBC)

GAME BOY ADVANCE
- ADVANCE WARS 1
- ADVANCE WARS 2
- DONKEY KONG COUNTRY
- DONKEY KONG COUNTRY 2
- F-ZERO: GP LEGEND
- F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY
- FINAL FANTASY I & II: DAWN OF SOULS
- FINAL FANTASY TACTICS ADV.
- FIRE EMBLEM
- GAME & WATCH GALLERY ADVANCE
- GOLDEN SUN
- GOLDEN SUN 2: EDAD PERDIDA
- HAMTARO HAM-HAM GAMES
- HAMTARO HAM-HAM HEARTBREAK
- HAMTARO RAINBOW RESCUE
- KIRBY AND THE AMAZING MIRROR
- KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND
- KURUKURU KURURIN
- LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST
- LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP
- MARIO ADVANCE
- MARIO GOLF: ADVANCE TOUR
- MARIO WORLD: SMA2
- MARIO ADVANCE 4: SMB3
- MARIO KART SUPER CIRCUIT
- MARIO & LUIGI
- MARIO VS. DONKEY KONG
- METROID FUSION
- METROID ZERO MISSION
- MICKEY & MINNIE: MAGICAL QUEST
- NES CLASSIC: BOMBERMAN
- NES CLASSIC: DONKEY KONG
- NES CLASSIC: EXCITE BIKE
- NES CLASSIC: ICE CLIMBER
- NES CLASSIC: LEGEND OF ZELDA
- NES CLASSIC: SUPER MARIO BROS
- NES CLASSIC: PAC-MAN
- NES CLASSIC: XEVIOUS
- SUPER MARIO BALL
- SWORD OF MANA
- TOP GEAR RALLY
- WARIO LAND 4
- YOSHI'S ISLAND: SMA3

GAMECUBE
- ANIMAL CROSSING
- 1080° AVALANCHE
- DONKEY KONG JUNGLE BEAT
- DONKEY KONGA
- DOSHIN THE GIANT
- ETERNAL DARKNESS
- F-ZERO GX
- FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES
- KIRBY AIR RIDE
- LEGEND OF ZELDA: FOUR SWORDS ADVENTURES
- LEGEND OF ZELDA: WIND WAKER
- LEGEND OF ZELDA: EDICION COLECCIONISTA
- LUIGI'S MANSION
- MARIO GOLF: TOADSTOOL TOUR
- MARIO KART DOUBLE DASH
- MARIO PARTY 4
- MARIO PARTY 5
- MARIO SUNSHINE
- METROID PRIME
- METROID PRIME 2: ECHOES
- MICKEY MOUSE: MAGICAL MIRROR
- NBA COURTSIDE 2002
- PAPER MARIO: LA PUERTA MILENARIA
- PIKMIN
- PIKMIN 2
- SMASH BROS MELEE
- SOUL CALIBUR 2
- STARFOX ADVENTURES
- TALES OF SYMPHONIA
- WARIO WARE INC: MEGA PARTY GAME
- WARIO WORLD
- WAVE RACE: BLUE STORM

LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución.

ADVANCE GUARDIAN HEROES

Pantalla de título alternativa:
Completa el juego en modo super-difícil para que aparezca.

Desbloqueables:
- **Modo time attack:** Completa el juego en modo normal.
- **Nuevos personajes:** Termina el modo Time Attack varias veces o dona gemas en el mono historia en el laboratorio.
- **Modo Super-difícil:** Completa el juego en modo difícil.



BANJO PILOT

Personajes ocultos:
Para desbloquear a cada personaje que no tengas tendrás que ganarle una batalla en su circuito.

Las paginas de Cheato
Cada vez que acabes una carrera te irán dando páginas dependiendo de en qué puesto acabes, cuantas notas musicales hayas cogido, etc. Cuando tengas bastantes podrás cambiarlas por trucos en la sala de Cheato:
- **Circuito de batalla 1 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Circuito de batalla 2 (mutiljugador)** 100 páginas
- **Green Glowbo GP** 250 páginas
- **Humba Wumba** 100 páginas
- **Purple Glowbo GP** 150 páginas

BUSCANDO A NEMO 2: LA AVENTURA CONTINÚA

Códigos:
Introduce los siguientes códigos en el menú de passwords:
- **RK3SJS9Q7J** Desbloquea todas las pantallas y mini-juegos.
- **h7c2?s9Q75** Completa "Bloat escape".
- **16CX?S9Q72** Completa "Bubbles escape".

DRAGON BALL: SUPER SONIC WARRIORS

Batallas finales:
Con algunos de los luchadores puedes librar un último combate final secreto después de haber completado todo el juego. Acábatelo **sin perder ningún combate** y espera a que pasen los créditos sin pulsar nada. A continuación jugarás la batalla final. No todos los personajes tienen esta opción, conste.

GRAND THEFT AUTO

Trucos:
- **Para desbloquear** el menú de trucos mientras estés en el juego presiona a la vez **A + B + START.**

Consigue el taxi:
- **Completa 50 misiones** de taxi para que este lucrativo vehículo esté ahora disponible.



HOT WHEELS: STUNT TRACK CHALLENGE

Passwords
- **CLJJBGLQ pista 1:** Jurassic Jam - T-Rex Valley
- **CLJJCFKP pista 2:** Jurassic Jam - Dinosaur Boneyard
- **CLSLDDJN pista 3:** Spider Alley - Black Widow\'s Nest
- **CLSLFCHM pista 4:** Spider Alley - Insect Hive
- **CLBBGBGL pista 5:** Buccaneer Bay - Whiteskull Cliffs
- **CLBBHZFK pista 6:** Buccaneer Bay - Monsters of the Deep
- **CLTKJYDJ pista 7:** Tiki Island - Jungle Snakepit
- **CLTKKXCH pista 8:** Tiki Island - Gator Forest
- **CLZGLWBG pista 9:** Zero Gravity Zone - Solar Strip
- **CLZGMVZF pista 10:** Zero Gravity Zone - Satellite Mission
- **CLLLNTYD pista 11:** Lava Land - Fire Mountain
- **CLLLPSXC pista 12:** Lava Land - Volcano Battle
- **CLFNQRWB** tendrás completas todas las pistas del juego.

LOS INCREÍBLES

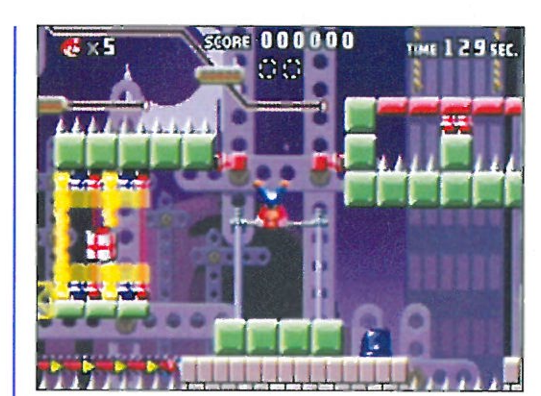
Passwords:
Métete en el menú de passwords y podrás ir a la fase que quieras con estos passwords:

MSW5	Fase 1-1-1
BK8V	Fase 1-1-2
69NN	Fase 1-2-1
GFVY	Fase 1-3-1
V34K	Fase 1-3-2
94HR	Fase 2-1-1
ZWLG	Fase 2-ú-2
SP??	Fase 2-1-3
KDY3	Fase 2-2-1
Y27F	Fase 2-3-1
6!2N	Fase 2-3-2
BHBV	Fase 2-3-3
MQR5	Fase 2-4-1
3YTK	Fase 2-4-2
?6DS	Fase 2-4-3
6?SR	Fase 2-5-2
SNJ5	Fase 2-5-3
MNW9	Fase 3-1-1
BF8Z	Fase 3-2-1
65NS	Fase 3-2-2
YVKK	Fase 3-2-3
KGTY	Fase 3-2-4
SRD6	Fase 3-3-1
Z3ZB	Fase 3-4-1
9?5M	Fase 3-5-1
FC73	Fase 3-5-2
NL2?	Fase 3-5-3
VXBG	Fase 3-6-1
YWKJ	Fase 3-6-2
GJQZ	Fase 3-6-3
KHP2	Fase 3-7-1
313K	Fase 3-7-2
?!JT	Fase 4-1-1
ML17	Fase 4-2-1
YXFC	Fase 4-3-1
GHV1	Fase 4-4-1
VW4C	Fase 4-5-1
YX!F	Fase 4-6-1 (Fase final)

MARIO VS. DONKEY

Trofeos:
- **Trofeo de Bronce:** Consigue todas las estrellas del primer mundo.
- **Trofeo de Plata:** Consigue todas las estrellas de ambos mundos.
- **Trofeo de oro:** Consigue todos los regalos de todos los niveles expertos.

Cómo conseguir los niveles para expertos:
Colecciona estrellas en ambos mundos para desbloquear los siguientes niveles del modo experto:



- **Nivel experto 1:** Consigue 9 estrellas.
- **Nivel experto 2:** Consigue 18 estrellas.
- **Nivel experto 3:** Consigue 27 estrellas.
- **Nivel experto 4:** Consigue 36 estrellas.
- **Nivel experto 5:** Consigue 45 estrellas.
- **Nivel experto 6:** Consigue 54 estrellas.
- **Nivel experto 7:** Consigue 63 estrellas.
- **Nivel experto 8:** Consigue 72 estrellas.
- **Nivel experto 9:** Consigue 81 estrellas.
- **Nivel experto 10:** Consigue 90 estrellas.

PRINCE OF PERSIA: LAS ARENAS DEL TIEMPO

Deslizarse por la pared:
Para corretear cual lagartijo por una pared, lo único que tienes que hacer es descolgarte desde una repisa. Si hay una pared a tu lado, **mantén presionado abajo** y te deslizarás por ella sin problemas.

STAR WARS TRILOGY

Selección de niveles:
Completa todo el juego y tendrás disponible **una opción nueva** en el menú con la que podrás seleccionar nivel. Busca bien entre toda la lista y encontrarás **un nivel secreto** al que solo podrás acceder utilizando este truquillo.

SUPER MARIO BALL

Sala de 35 estrellas
La sala de 35 estrellas (la última sala del juego) la encontrarás una vez hayas conseguido 35 estrellas en otros mundos. **Entra en un cañón, ve al castillo de Bowser** y podrás entrar.

Time Attack
Vence al menos a dos de los jefes para conseguir desbloquearlo.

SHINING SOUL 2

Modo de test de sonidos:
En la pantalla de "Sega", pulsa: arriba, abajo, arriba, abajo, izquierda, derecha, izquierda, derecha, arriba, derecha, abajo, izquierda. Cuando completes la secuencia deberías oír un sonidito que te hace saber que el truco ha funcionado. Ahora, en la pantalla de título, mantén presionado **Start y, sin soltarlo, presiona A** y ya tienes nuevo modo de soniditos.

TORTUGAS NINJA 2 BATTLE NEXUS

Códigos:
Introduce los siguientes códigos para conseguir desbloquear las correspondientes rutas:
- **DDRSMSR** Desbloquea la ruta 16 en el modo batalla.
- **RDLDSMD** Desbloquea la ruta 16 en el modo carrera.
- **SMRDLML** Desbloquea la ruta 17 en el modo batalla.
- **MDSMSDM** Desbloquea la ruta 17 en el modo carrera.
- **LMSLSRS** Desbloquea la ruta 18 en el modo batalla.
- **SRMLDDR** Desbloquea la ruta 18 en el modo carrera.

THE LEGEND OF ZELDA: THE MINISH CAP



Rupias infinitas:
Si cavas a la izquierda de la puerta de tu casa encontrarás 20 rupias. Ahora entra en casa y vuelve a salir, **las rupias volverán a estar ahí.** Hazlo tantas veces como quieras.

Estatua de Tingle:
Completa todas las "Kinfusions". Ahora habla con Tingle, te dará **una estatua de oro** de sí mismo.

¡COMPLETA TU COLECCIÓN!

AHORA PUEDES CONSEGUIR TUS NÚMEROS ATRASADOS DE NINTENDO ACCIÓN

1. Entra en www.hobbypress.es/atrasados
2. Elige los números que desees
3. Recíbelos en tu domicilio por 2,99 € + gastos de envío*



N.A.: Guía completa Final Fantasy Tactics Advance.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Imagen y datos de Final Fantasy.



N.A.: Guía con mapas de Mario Kart DD!!.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa FF Crystal Chronicles.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Mapas de Hoenn + 100 fichas Pokémon.



N.A.: Guía completa Metal Gear Solid: TTS.
Revista Pokémon: Guía Maestra de Rubí y Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guía de Pokémon Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de recorrido de Rubí/Zafiro.
Póster: Los Pokémon de Colosseum de la A a la Z.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Colosseum: Datos de los Pokémon oscuros.



N.A.: Guías de Harry Potter, Colosseum y Sonic 3.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Pokémon Rubí y Zafiro.



N.A.: Guías Spider-Man 2, Metroid Zero y Colosseum.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Doble póster Rojo Fuego y Verde Hoja.



N.A.: Estrategias para Rojo y Verde, Dragon Ball Z.
Revista Pokémon: Guía de batalla de Colosseum.
Póster: Los 150 Pokémon de Rojo y Verde.



N.A.: Guía completa Harry Potter 3 de Game Boy.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Fichas de los 212 Pokémon Rojo y Verde.

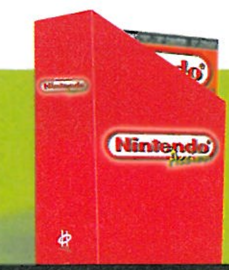


N.A.: Las claves y secretos de Archi 7 en Pokémon.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (1ª entrega) + calendario Pkmn 2005



N.A.: Guías de Los Increíbles y Metroid Prime 2.
Revista Pokémon: Guía de Estrategia Rojo y Verde.
Póster: Kanto (2ª entrega) + Los Increíbles

¡Y AHORA PIDE TU ARCHIVADOR POR SÓLO 9 EUROS!



Y si quieres tener tus ejemplares de Nintendo Acción a mano, consigue tu archivador por sólo 9€, con gastos de envío incluidos.

REVISTA OFICIAL



Sólo están disponibles los últimos 12 números • *Gastos de envío: 1€ x ejemplar • Forma de pago: tarjeta de crédito
No se aceptan pedidos fuera de España • Oferta válida hasta fin de existencias

¿Estás preparado para vivir una **aventura mágica?**

- GAMECUBE
- ABRIL
- NAMCO
- RPG - CARTAS

BATEN KAITOS

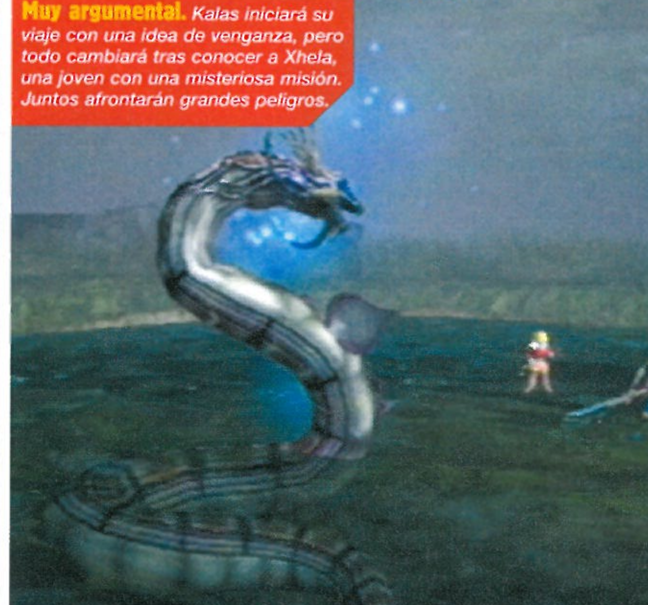


En «Baten Kaitos» seremos el espíritu guardián de Kalas, un joven en busca de venganza por la muerte de su familia. Con preciosos gráficos y una impresionante banda sonora nos embarcaremos en una aventura épica que se caracterizará por el uso de "magnus", unas cartas que serán la clave en los combates por turnos, pero que también servirán como ítems y equipamiento. Habrá cientos de puzzles, ciudades, enemigos y todo lo necesario para convertir este genial título en uno de los grandes del género.

EXCLUSIVO GAMECUBE



Mágico. *Recorreremos un mundo de fantasía formado por cinco enormes islas que flotan en el cielo. Así que, para ir de una a otra, tendremos que utilizar grandes bestias voladoras.*



Muy argumental. *Kalas iniciará su viaje con una idea de venganza, pero todo cambiará tras conocer a Xhela, una joven con una misteriosa misión. Juntos afrontarán grandes peligros.*



Con espíritu. *Nosotros, como espíritu guardián del joven Kalas, tendremos que aconsejarle y guiarle bien para ganarnos su fe. Así le haremos más poderoso.*

Grandes enemigos. *Los combates serán muy espectaculares, sobre todo contra los jefes finales, grandes monstruos que llenarán la pantalla y nos harán sudar de lo lindo.*



Y ahora, ¡toma magia! *Algunas cartas servirán para lanzar magias en los combates . En esos momentos, la pantalla se llenará de vistosos efectos de luz.*

Charlar también es bueno. *Como es habitual en los RPG, será bueno pasearse buscando a gente con la que hablar. Nunca se sabe quién puede tener una información vital.*

«BATEN KAITOS» VOLVERÁ A PONER DE MODA EL RPG CON ORIGINALES COMBATES DE CARTAS POR TURNOS.

Bellos paisajes. *El aspecto de los escenarios será increíble, todos estarán repletos de detalles y movimiento (del agua, de nubes, de pájaros...).*

Jugando a las cartas. *Atacar, hacer magias, curarse, defenderse... todo se hará mediante el uso de unas cartas que seguirán unas reglas parecidas a las del póker.*

¡AQUÍ MANDAS TÚ!

Cartas, mensajes & e-mails para la redacción

¿DE QUÉ VA RESIDENT EVIL 4?

Hola nintenderos. Antes que nada tengo que felicitaros por la revista: la sigo desde hace un año y desde que la compré he querido siempre escribiros Espero que me contestéis a estas preguntas:
1.Soy un fanático de los Resident Evil, así que quería saber cuál es exactamente el argumento del nuevo Resident Evil 4.
2.Cuando salga la nintendo DS, ¿se dejarán de fabricar los juegos de GBA?
3.¿Sabéis algo del nuevo Zelda para CUBE?
Xico hiphop. E-mail.

NA. Gracias por tus alabanzas, hiphop. ¡Cómo nos gustan los piropos! El guión de RE4, en dos palabras. Han secuestrado a la hija del presidente americano, y Leon, un agente especial, ha sido reclutado para ir en su busca. El viaje e lleva (a él y a nosotros) hasta un remoto pueblo de España donde, por cierto, se está cociendo algo raro. Sí porque los habitantes del pueblo parecen poseídos, actúan de forma agresiva y... y nada más. Capcom guarda muy en secreto los puntos clave del juego, y nosotros no queremos desvelarlos porque sería arruinaros la sorpresa. Que va a haber muchas y grandes, seguro.

Sobre tu pregunta de los juegos de Game Boy, la respuesta es ¡¡¡NO!! DS y GBA son totalmente compatibles. Si en tu DS puedes jugar títulos de GBA, y además hay más de cuatro millones de GBA sólo en España, ¿tú crees que a Nintendo se le ocurriría dejar de fabricar juegos? No hay más que decir- Venga, vamos a por otro.

Zelda. Pues sí, sabemos el nombre definitivo del esperadísimo Zelda para tu GameCube: Gates of Realm. Es muy probable que esté listo después del verano, o sea que podemos esperarlo en noviembre o diciembre. Como es norma de la casa, Nintendo lleva la operación con mucho sigilo. ¡Menudos son!

DRAGON BALL, ÉPOCA DORADA

Saludetes. Me llamo Gorka y me pirran los juegos de Dragon Ball. Hace poco avanzasteis en este consultorio una nueva aventura de Goku para Game Boy Advance. El título era Dragon Ball Advance Adventure. ¿Se sabe algo nuevo?, ¿hay más juegos de DBZ planteados para este año? Gracias y seguid así. Me encanta vuestra revista.
Gorka. E-mail

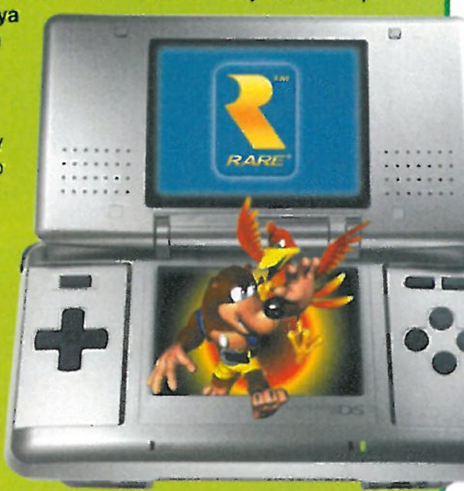
NA. Hombre, tu consulta nos viene de perlas. Vamos a aprovecharnos de ella para contar a todos los lectores lo bien que les van las cosas (y mejor que les va a ir) a Goku y sus amigos en nuestras consolas. Y de paso damos una clase de cultura (económica) general. Hace ya tres añitos Atari y la compañía FUNimation firmaron un acuerdo para desarrollar juegos basados en la serie y los personajes de Dragon Ball. Un acuerdo muy rentable, la verdad, porque según nos han dicho ya se han vendido más de 2 millones de títulos protagonizados por Goku. ¿Sabéis cuál fue el primero? No hace falta que hagáis memoria. El primero de todos, el que empezó la cadena de éxitos fue Dragon Ball Legacy of Goku para Game Boy, en 2002. Ese año fue el tercer juego más vendido para la portátil. A la vista de estos datos no es de extrañar que ambas empresas hayan decidido prolongar el contrato otros cinco años más. Atari ya ha anunciado el desarrollo de cuatro nuevos juegos, entre los que estarán Dragon Ball Sagas (GameCube), un arcade de lucha del que ya os hemos hablado antes, y Dragon Ball GT: Transformations, la primera aventura de la serie GT para Game Boy. Sagas estará listo en primavera mientras que Transformations llegará a lo largo de este verano. Por si fuera poco tomate para Goku, la segunda película de la serie DBZ, que se titulará Broly: second coming, también está a puntito. Y para colmo se editarán ediciones especiales de Dragon Ball Z en DVD con material nunca visto y otros extras de lujo.


La versión GC de Dragon Ball Sagas tiene este aspecto tan prometedor. ¡¡Estará listo esta primavera!!

LA CARTA DEL MES

RARE, A TOPE CON LA PORTÁTIL

¿Cómo están todos por allí? Me llamo Juanjo y soy un fan de los juegos de RARE (aquel Perfect Dark de N64 me dejó sin habla). Quería saber qué es de ellos, ya que no se ha vuelto a oír nada de sus trabajos.



NA. Bueno, verás, RARE (creadores de GoldenEye y del último Starfox) había firmado con THQ sacar cuatro juegos para GBA: Banjo-Kazooie, Sabre Wulf, Its Mr. Pants y Banjo-Pilot. Aunque el acuerdo ha terminado, ellos ya han avanzado en su página web que seguirán trabajando para las portátiles, o sea Game Boy y Nintendo DS, y que ahora mismo tienen en proyecto... un misterio total. ¿Perfect Dark 2? ¡Ojalá! Seguimos investigando.

LA IMAGEN

¡Preparada, lista, ya! DS está a punto de salir en Europa. La llegada de la nueva consola se está viviendo con un frenesí total desde el mismo gran almacén de Nintendo, donde no hay un instante de respiro.

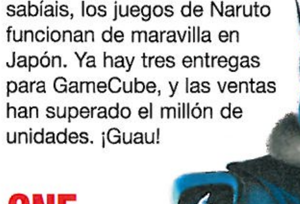
BUENOS PRECIOS PARA BUENOS JUEGOS

Amigos de la Gran N. Escribo (por tercera vez) para ver si podéis resolverme unas cuantas dudas. La primera: ¿qué pasa con los juegos Players Choice?, ¿salen nuevos o qué? Segunda: he visto que muchos juegos de Nintendo DS aprovecharán la conexión wireless para chatear con otros usuarios, ¿podéis decirme algunos títulos? Y tercera: ¿es verdad que se prepara un juego de Naruto para DS?

Salva López - Mallorca

Naruto es todo un héroe para muchos jugones españoles. Enhorabuena: la nueva DS también verá sus aventuras

NA. Hola chaval. Bueno, mil perdones por lo de no responder, pero es que no sabes cómo está la cosa del correo. Rebosamos e-mails por todas partes, y la saca que tenemos preparada para las cartas ya no admite más. Así que considérate afortunado, aunque sea la tercera vez que escribes. Dicho lo dicho, al grano. Los Players Choice siguen creciendo, ¿no te has dado cuenta? Se acaban de incorporar a la línea el tremendo Metal Gear Twin Snakes y el no menos movido Enter the Matrix, y por si las aventuras no son lo tuyo tienes para elegir Mario Party 5, Super Smash Bros o Soul Calibur 2 a un precio increíble: 29,99 Euros. En Game Boy Advance, aunque no hay una línea barata específica, cada vez tenemos más noticias de juegos que bajan su precio. Toma nota de estos tres cracks de EA Games: Los Sims toman la calle, Harry Potter: el prisionero de Azkaban y El Retorno del Rey. El día 16 de marzo los tendréis en las tiendas por 24,95 Euros cada uno. Tomamos aire, y seguiiiiimos. La conexión wireless de Nintendo DS va a ser un chollo. El propio Pictochat, que viene incluido en la consola, ya deja claro el espíritu de interacción, de buscar nuevas formas de juego, que incorpora la consola. Este jueguecillo-herramienta permitirá enviar dibujos y otras "chorraditas" en forma de texto a cualquier otro usuario DS que ande por la zona. No es un chat, pero vale para romper el hielo y divertirte con amigos (y desconocidos). Además sabemos de al menos dos juegos que irán en esa línea. Uno es Ping Pals, que saca THQ este mes de marzo, al mismo tiempo que la consola. Guarda sorpresas muy atractivas y te "obligará" a chatear de lo lindo. El otro es Sprung, de Ubisoft, pero nuestras últimas noticias son que no saldrá en España (ohhhh). Sin dejar el tema DS, sí, Salva, habrá un juego de Naruto. Su nombre, Naruto: Saikoyu Ninja Daikesshuu 3, y será un arcade de scroll lateral en el que podremos elegir protagonista entre tres héroes, que pondrán en juego todas las magias, golpes y efectos del genial anime. Por si no lo sabíais, los juegos de Naruto funcionan de maravilla en Japón. Ya hay tres entregas para GameCube, y las ventas han superado el millón de unidades. ¡Guau!





ONE PIECE, PLEASE

Hola N.A. Mi nombre es Julio y tengo 12 años. No me pierdo un capítulo de One Piece, me encanta esta serie. Mi pregunta es si sabéis si va a haber pronto algún juego de ellos. Además me gustaría saber qué es exactamente REVOLUTION. ¿Es el nombre de alguna consola? Y la última: ¿qué se sabe sobre el nuevo Mortal Kombat, saldrá en CUBE?

Julio. Asturias.



Primerísima imagen de One Piece para GameCube. Un juego de lucha que entusiasmará a sus fans.

NA. One Piece es una de los anime de más éxito en este momento. Tanto en Japón, donde ya lleva tiempo arrasando, como en España, donde triunfa desde Telecinco, los fans se cuentan por millones. A todos les alegrará saber que en marzo One Piece llega a GameCube. El juego en cuestión se llama One Piece Large Battle Rush y va de combates. Tendrá una nómina de 50 guerreros, y un buen montón de minijuegos para coleccionar. El lanzamiento está previsto para el 17 de marzo, de momento sólo allí. Cambio de tema. Revolution, amigo Julio, efectivamente es el nombre en código de la próxima consola de Nintendo. ¿Recuerdas que GameCube fue primero DOLPHIN? Pues lo mismo. Es algo que la gran N hace con todas sus máquinas. Primero el nombre en clave, luego el descubrimiento. Bueno, a lo que íbamos. Mr. Iwata, presi de Nintendo, ha dicho que Revolution marcará un "cambio paradigmático" en la forma en que concebimos los videojuegos. "Revolucionará" la forma de jugar en casa de la misma manera que DS ha revolucionado la forma de jugar portátil. En mayo, durante el E3, sabremos mucho más. Igual hasta nos presentan los primeros bocetos de la máquina. Sería un puntazo. Como va a ser el lanzamiento esperadísimo del nuevo Mortal Kombat. Sí, finalmente la entrega Deception estará en USA el día 17 de marzo para alegría y jolgorio de todos sus fans. A Europa no tardará mucho más, así que ¡fuerte aplauso! Ya sabéis que el juego también supone un paso adelante en esta serie de "lucha brutal". Y comentan que la versión GC será la mejor de todas. ¡Otro puntazo!

P+R

(Pregunta Rápido, que esto está que arde)

¿HAY UN "NINTENDO ALL STAR" ENTRE LOS EQUIPOS DE NBA STREET 3 DE GC?
Sí, está formado por Mario, Luigi y Peach. Tres campeones. Pero lamentamos decirte que el juego no saldrá en España.

¿ME PODÉIS DECIR QUÉ NUEVOS JUEGOS PARA DS LANZARÁ KONAMI?
La compañía japonesa se va a volcar con la DS. Acaban de anunciar unos cuantos títulos para la máquina: Castlevania DS Dragon Booster y Frogger para otoño, y Lost in Blue en agosto.

¿SABÉIS SI PIXAR ESTÁ PREPARANDO MÁS PELIS COMO LOS INCREÍBLES?
Bueno, en realidad sabemos que Activision acaba de anunciar una segunda entrega del videojuego, que saldrá en GameCube, Game Boy Advance y Nintendo DS.

¿SABÉIS LA FECHA DE LLEGADA DEFINITIVA DEL NUEVO MEDAL OF HONOR?
Sí, Medal of Honor: Dogs of War llegará a España el 22 de junio vía Electronic Arts.

EL ARTISTA DEL MES



Alex, más conocido por **Karawapo, es de Alicante y da conciertos con su voz y... ¡varias Game Boy!** Podéis escuchar a este artista en su web: Karawapo.net

¡DK Jungle Beat para el artista!

Y EL MES QUE VIENE OTRO BOMBAZO.

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

¡¡No te pierdas el póster más esperado!!

TODOS LOS POKéMON

ANALIZADOS UNO A UNO

Un megapóster que descubrirá todos los secretos de los 386 Pokémon de Rojo y Verde. Con los datos, movimientos, habilidades y misterios que necesitas saber para arrasar.



LLEGAN LOS PRIMEROS JUEGOS DE DS

Y vamos a puntuarlos y comentarlos todos... y ya estamos trabajando en las nuevas previews.

Y ADEMÁS...

- **Guía completa de Mario Tennis.** Apréndete los golpes especiales, descubre todos los secretos de los personajes y presume de saber los mejores trucos. Todo estará en nuestra guía.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redactor Jefe: Javier Domínguez
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarias de Redacción:
Ana Torremocha, Mª Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz, Héctor Domínguez, Patricia Cahue, Daniel González, Javier Salazar, Fco. Javier Sánchez, Pedro Ample, Sergio Llorente, Javier Pulido



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General:
Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Director de Producción: Julio Iglesias
Directora de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezón
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

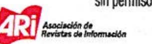
DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director Comercial: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
Jefes de Publicidad:
Gonzalo Fernández y Beatriz Azcona
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315 . Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111
Distribución: Dispaña.
C/Orense, 12-14 - 2ª planta
Oficinas 2 y 3
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992

ARi Asociación de Revistas de Información

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Axel Springer**

axel springer

FONDOS

ENVÍA **WAP33** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU IMAGEN AL **7494**

ej: WAP33 37030 (imagen Shin Chan) al 7494

o si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90

TOP

35492 · 35540 · 36215 · 35502 · 36636 · 37131 · 36170 · 35485 · 37607 · 37768 · 39252 · 39925 · 35937

36525 · 35559 · 38879 · 37030 · 39024 · 35935 · 35427 · 37177 · 36213 · 36264 · 36337 · 36523

NOVEDADES

42005 · 42006 · 42007 · 42015 · 42016 · 42010 · 42011 · 42012 · 42013 · 41983 · 37716 · 42018

...Y MUCHOS MÁS

37489 · 36524 · 36497 · 36329 · 41272 · 41699 · 36613 · 36455 · 39728 · 41922

Horoscopo

37724 · 37723 · 37719 · 37716 · 37717 · 37727

37725 · 37721 · 37718 · 37720 · 37722 · 37726

Cine

35525 · 36897 · 36464 · 35529

35530 · 35532 · 35536 · 35535

SONIBROMAS

ENVÍA **POL82** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DEL SONIDO AL **7808**

O si lo prefieres puedes llamar al 806 41 69 90*

*solo para códigos numéricos

TOP SONIBROMAS

77258	Coge el puto telefono cabron!
torrente	Torrente
77166	Doctor Maligno
77143	Descuelga cobarde
77123	Que alguien me coja!
77121	Es tu jefe no lo cojas
77007	Orgasmo
77178	Cuñaaaaao
77259	Esta sonando mi telefono
77269	Chinita ven aqui
77251	Mensajeeeeeeeeeeeee
pocholo	Pocholo
77278	Electricista
77281	Cogelo que es tu camello
77339	Tienes un mensaje nuevooooooo
77250	Mr Dj
77194	Aqui llega torrente
77116	R2D2
77048	Sirena de policia
77052	Erupto bruto
77063	Burro

77068	Chimpace excitado
77091	Risa de Thriller
77119	Bebe gracioso
77018	Teléfono antiguo
77045	Harley Davidson
77188	Arranca llevo manos libres!
77148	Te llama la guardia civil
77000	20th Century Fox
77128	Vaa tia vaa
77196	Tienes un mensaje nuevo
77243	Del pita del
77257	Manolo cabeza webo
77271	Hablando aleman
77276	Estoy harta
dinio	Dinio

SONIBROMAS

boris	Boris
risa	Carcajada
77176	Españoles Franco ha muerto
papuchi	Papuchi
77256	Uuu que es eto?
77451	Soy yo el movil
77122	Hola, hay alguien?
77287	Coge el telefono que esta sonando
77254	Si sueno pues me coges...
77301	Cogelo que te voy a dar dos yoyas

77199	Pescao es mu rico
maldicion	Maldicion
77450	Coge el telefonooooo
77177	Se me escucha o no?
77274	Soy una amargá
aznar	Aznar
77437	Cogelo de una puta vez
77253	Soy el puto movil
77222	Pedos y eruptos
77145	Soy el doctor Grijander
77275	Soy como la Pantoja
77201	Risa malvada 3
77319	Risa maligna
77317	Riiiing riiiiiiing
77454	Cogelo por dios!
77310	Aire
77165	Culos y tetas
77446	Son tus amigos pa joderte
77440	Churrupailla o ñogo ñogo?
77299	Cogelo Jesus que es tu cuñaaao

SONIDOS REALES

77002	Grito de Tarzan
77223	Formula 1
77117	Musica del No-do
raro	Raro, raro, raro....
77058	Pedo
77217	Gatito

77105	Toque militar
77151	Imitando sonido movil
cristal	Cristal que se rompe
77005	Sonido THX
77074	Gallo cacareando
77118	Tirando de la cadena ...
77064	Caballo relinchando
77224	El bueno, el malo y el feo
77075	Gallo
77077	Gato enfadado
77006	Gemidos
77093	Lobo
77098	Perro gruñiendo y ladrando
77065	Caballo
77225	Tonos ritmicos
77010	Gemidos 2
77066	Cerdo
77078	Gato maullando
77096	Leon rugiendo
77115	Estoy a punto de correrme...
77079	Gato ronronea
77062	Buho
77059	Risa malvada
77009	Gemidos rapidos
77016	Codigo morse
77114	Vacas
77053	Estornudo
77047	Sirena de barco
77060	Risa tonta
77088	Jaguar

www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

POLIFONICOS

ENVÍA **TONOS97** + UN ESPACIO Y EL CODIGO DE TU TONO AL **7494**

O si lo prfieres puedes llamar al 806 41 69 90

Buscatonos: envia TONOS97 MAS UN ESPACIO Y UNA PALABRA PARA TU BUSQUEDA AL 7494

TOP

84440	El señor de los anillos
85069	Antes muerta que sencilla
80025	The Simpsons
84064	Darth Vader Marcha imperial
83739	Final Fantasy
80125	Mortal Kombat
82652	Fiesta Pagana
84937	Kill Bill - Silbido
83737	Dragon Ball Z
84826	Dale don dale
84680	Dragostea din tei
83808	Himno de España
84067	El Exorcista
82172	Barcelona
84926	Despre tine
85103	Baila morena
84997	Valio la pena
85048	Enjoy the silence 2004
84920	Pastillas de freno
84531	La chica de la habitacion de ...
80017	Mision imposible
82124	Atletico De Madrid
80249	Futurama
80065	Friends
80093	Equador
80095	South Park
83835	Star Wars
83658	Star Wars
83188	Real Madrid
80074	El equipo A
80108	Benny Hill
80143	La Pantera rosa
82364	Chiquilla
84642	Angel malherido
84823	Harry Potter
84724	El bueno, el malo y el feo
84779	Mariacaipirinha
84942	Con la luna llena

NOVEDADES

85115	Forever today
85116	Sunday morning
85117	This is the last time
85118	Quiero perderme en tu cuerpo
85119	Buscate un hombre que te quiera
85120	Gata salvaje
85121	Bootsy bootsy boom
85122	What you waiting for
85123	Thinking of you
85124	Embrace
85125	Right to be wrong
85126	Everlasting love
85127	Old habbits die hard
85128	What happens tomorrow
85129	´S Wonderful (Freixenet)
85130	Missing

CINE Y TV

83883	Fraggle Rock
84759	Gladiator
80044	Rocky
84231	Bar coyote
80096	Pulp Fiction
84560	Curro Jimenez
84207	El Padrino
83834	La abeja maya
85083	Aqui no hay quien viva
80498	El fantasma de la opera
80174	Expediente X
84437	Shin Chan
84692	Rasca y pica
80048	El coche fantastico
80131	Buffy Cazavampiros
84433	Nos vamos a la cama
80014	James Bond
84696	7 vidas
84940	Sexo en Nueva York
80238	Indiana Jones
80091	20th Century Fox
80194	Dirty Dancing Time of Life
83884	El principe de Bel air
83648	La familia Munster
80043	The Terminator
80023	Austin Powers
84660	SWAT - Hombres de Harrelson
84936	Kill Bill
84206	Moon river
80285	Charlie´s Angels
83838	Negrito del Colacao

DISCO TECNO

84226	Cafe del mar
80056	Insomnia
83814	Satisfaction
84203	Dos gardenias
84605	Shin chan dance
85046	Pump it up
84201	Voglio vederti danzare
84973	Call on me
80299	Celebration
84572	Infected
81664	Children
83228	Samba Adagio
80642	Enjoy the silence
85037	Flashdance
84860	Fly on the wings of love
84263	Traffic
83661	Axel F 2003
83675	Flight 673
83786	Desenchantee
84749	On the move
80041	Heaven
83580	Weekend
84958	Magalenha
85088	Shake that
80067	Belissima
84893	Lethal industry
85056	Just be
84776	Stripped
84831	Rhythm of the night

ESPAÑOLAS

82935	Noches de bohemia
84760	Obsesion
84428	Asturias
84993	Precisamente ahora
85085	Por que no ser amigos?
85031	No soy un Bastritboy
85033	Nada valgo sin tu amor
84904	Hablando en plata
82380	Dame Veneno
83849	Molinos de viento
84267	Buleria
85021	Al carajo
84791	La rueca
84919	Una foto en blanco y negro
82247	Cannabis
82886	Ni más, ni menos
84216	La costa del silencio
85072	Ahora quien
85113	Dile
85136	Se lo que hicisteis
82284	Color Esperanza
85090	Tu no tienes alma
84918	Camina y ven
85086	Sopa fria
85145	Pobre diabla
84684	Me derrumbo
85084	Ya no me acuerdo
84426	Abre tu mente
84734	Insoportable

POP ROCK

84961	Lose my breath
80239	Final Countdown
80726	No woman no cry
84976	American idiot
80293	Its my life
84252	Hey ya
80918	Holiday
84943	Accidentally in love - Shrek 2
80217	Satisfaction
84822	Opa opa
80472	Every breath you take
80062	In The End
84962	She will be loved
84519	Left outside alone
83662	Crazy in love
84930	Del pita del
84204	In the shadows
84248	Losing my religion
80150	Bitter sweet symphony
83584	Bring me to life
83885	Numb
84947	Everybody´s changing
85075	DJ
85030	My prerogative
85014	Guilty
85041	Welcome to my truth
84701	This love
84922	Sick and tired
85087	I believe in you

HIMNOS

84446	Cara al sol
83809	Guardia Civil
82123	Athletic De Bilbao
84094	Himno de riego
84489	Els segadors
84494	La internacional
84436	Centenario Real Madrid
82190	Betis
84362	Champions League
84490	Asturias patria querida
83258	Sevilla F.C.
84932	Real Sociedad
84793	A por ellos
84492	Himno de Galicia
84855	Amunt Valencia
83477	Himno de Valencia
84487	We are the champions
85034	RCD Espanyol
84058	Himno Fallero
84049	Scotland the brave
84493	Himno de Andalucia

HARD ROCK

84068	Du hast
80111	Sweet Child of Mine
80277	Nothing else matters
81459	Smoke on water
84624	The trooper
80298	Master of Puppets
84959	Amerika
80137	Enter Sandman
83655	Thunderstruck
80623	November Rain
84611	Whiskey in the jar
84699	Highway to hell
84985	Personal Jesus
80686	Hey Joe
84171	Engel
80321	Unforgiven





TOUCH ME!



RESERVA YA TU CONSOLA





LANZAMIENTO 12 DE MARZO DE 2005

NINTENDO DS™

*Oferta limitada a las primeras 65.000 unidades.